6-94 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

PC PLAYER

DM 6,50
ÖS 50,-
SFR 6,50
LFR 155,-
HFL 8,-
LIT 8.400,-



ORIGIN GEGEN MICROPROSE

Pacific-Duell der Flugsimulationen

WAVETABLE-BOARDS

Neuer Sound Blaster 32: Voll Spiele-tauglich?

10 SEITEN MESSE-INFOS

Lemmings 3, Lands of Lore 2, SimRainforest

TEST: ACTION REPLAY PC

Hardware-Hilfe fürs Spiele-Schummeln

TIPS, LÖSUNGEN, KARTEN

Ultima 8 • F14 • Ravenloft Steel Sky • Arena • Myst



Test:Pacific Air War



Test:Pacific Strike

Schach: PC-Programme im Vergleich • Panik: Disketten retten • CD-ROM: Shadow Caster, Anstoß WM, Dragon's Lair • Urknall: PC-Chemiekasten • Hattrick: Bundesliga Manager 3

CD-DÄMMERUNG

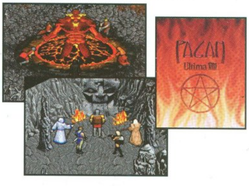


Die CD-Sonne geht auf! Denn jetzt erhellt Electronic Arts mit einer blendenden Auswahl von CD-ROM-Produkten den Software-Himmel.

Sechs Toptitel sind ab sofort als CD-Version erhältlich. Ausgestattet mit atemberaubender Grafik und in brillanter Sound-Qualität erwarten Sie Klassiker, wie Strike Commander, Syndicate und Sherlock Holmes, die bereits die Media-Control-Charts stürmten.

Ultima® VIII – Pagan™ (von Origin)
Das neueste Abenteuer der monumentalen Ultima-Serie. Pagan enthält eine umfangreiche Geschichte sowie phantastische Grafiken und Sound, die alles aus der CD herausholen.

- Beeindruckende Grafiken mit über 1200 Animationsphasen für den Avatar.
- Zusätzliche Realität, Atmosphäre und Spannung durch das enthaltene deutsche Speech Accessory Pack.
- Die Kämpfe erwachen durch den 4-Kanal-Digitalklang und die General-Midi-Unterstützung zum Leben.
- Software komplett in deutscher, englischer und französischer Sprache auf einer CD.





Shadowcaster™ Enhanced CD (von Origin)
Dieses Rollenspiel-Adventure wird *das* Erlebnis Ihres Lebens. Machen Sie sich auf den Weg durch die gefährlichen Verliese zum Tempel des bösen Veste.

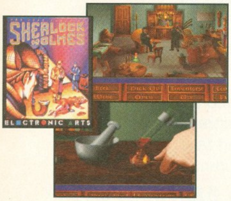
- Zusätzliche Level mit furchterregenden, neuen Kreaturen.
- Verbesserte Grafiken und animierte Zwischensequenzen erhöhen die Atmosphäre.
- Shadowcaster auf CD wartet mit kompletter Sprachausgabe, verbessertem Sound und einer dynamischen Musikuntermalung auf.

Strike Commander™ Enhanced CD (von Origin)
Origins 3D-Flugsimulation ist durch die verbesserten Kinosequenzen dem interaktiven Film noch nähergekommen.

- Dreimal soviel Strike-Commander-Action auf einer CD!
- Durch das enthaltende Speech Accessory Pack verfügen jetzt alle 16 Charaktere über eine komplette Sprachausgabe.
- Zusätzlich auf der CD: Die Tactical Operations mit 20 Missionen, neuen Flugzeugen und noch mehr Schauplätzen.
- Verbesserte Flugdynamik und neue, exzellent animierte Sequenzen.







The Lost Files of Sherlock Holmes: The Case of the Serrated Scalpel™

Benutzen Sie Ihre Fähigkeit, logische Schlußfolgerungen zu ziehen, und führen Sie Holmes und Watson durch die nebelverhangenen Straßen des viktorianischen London.

- Erforschen Sie über 50 wiedererschaffene, digitalisierte Schauplätze.
- Interagieren Sie mit über 25 Charakteren aus den Original-Geschichten von Conan Doyle.
- Software komplett in deutscher, englischer und spanischer Sprache.

Space Hulk™ (von Games Workshop®)

Im klaustrophobischen Innern des Space Hulks kämpfen Sie gegen die tödlichen Klauen der Genestealer™ - auf CD ist Space Hulk so intensiv, daß Sie es nicht allein spielen sollten.

- Neun neue Missionen.
- Neue, animierte Filmsequenzen und Audio-Musikstücke - einzigartig auf CD.
- Digitalisierte Soundeffekte und lokalisierte Sprachausgabe in Englisch, Französisch und Deutsch.





Syndicate™ Plus (von Bullfrog)

Dehnen Sie die dunkle Macht Ihres Syndikats über den ganzen Globus aus, indem Sie Cyborg-Agenten und taktisches Geschick einsetzen.

- Mit verbesserten Grafiken, Spezialeffekten sowie Musik und Sound in Stereoqualität.
- Enthält die Zusatzdiskette The American Revolt mit 21 neuen Missionen, neuen Waffen und Netzwerkunterstützung. Komplett in deutscher, englisher, französischer, italienisch und spanischer Sprache!

ELECTRONIC ARTS™

Electronic Arts GmbH, Postfach 1553, 33245 Gütersloh, Tel: **05241/24307**

EA DIRECT

TUTTO COMPLETTI

Ausgabe 4/93



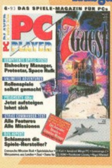
Leider schon vergriffen.

Ausgabe 5/93



Tests: u.a. Dogfight, Empire Deluxe, International Athletics, The Legacy, Lethal Weapon, Maelstrom • Tips & Tricks: X-Wing, Space Quest V, Ultima Underworld II - Ringworld • ...

Ausgabe 6/93



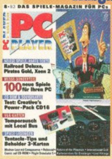
Leider schon vergriffen.

Ausgabe 7/93



Pirates Gold: Kultspiel im VGA-Kleid • Tests: u.a. Ashes of Empire, Prince of Persia 2 • Tips & Tricks: The 7th Guest, Freddy Pharkas, X-Wing, Serpent Isle • ...

Ausgabe 8/93



Superschnelle neue Grafikkarten – wie man sie einbaut • Cocktailrezeptbuch für Windows • Tests: Betrayal at Krondor, Return of the Phantom • Messeneuheiten CES • ...

Ausgabe 9/93



Alles rund um Abenteuerspiele • Tests: u.a. NHL Hockey, Day of Tentacle, ...• Tips & Tricks zu Betrayal at Krondor und vielen anderen • Großer Soundkarten-Vergleich • ...

Ausgabe 10/93



Saurier auf CD ROM – großer Vergleichstest • Tests: u.a. Secret of Monkey Island, Eight Ball Deluxe, Burntime, Galactic Warrior Art • Tips & Tricks zu Lost Vikings • u.v.a.

Ausgabe 11/93



High-End-PCs im Test • Reel Magic – die neue Videokarte • Tips & Tricks u.a. zu Prince of Persia 2, Lemmings, Maniac Mansion • 50 Seiten Spiele-Tests • Tips zur Viren-Bekämpfung • ...

Ausgabe 12/93



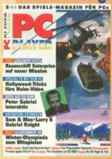
Die besten Produkte des Jahres • Tips & Tricks u.a. zu Simon the Sorcerer, Return to Zork, Dark Sun • Im Test: Anstoß • Die neuen Bildschirmschoner im Test • u.v.a.

Ausgabe 1/94



Greatest Hits: Die Tops + Flops '93 • Tests: Larry 6, Kyrandia 2, Aufschwung Ost, Sam & Max, Goblins 3, Rebel Assault, Indy Car Racing • Tips & Tricks: Xanth, Lost in Time, Shadow Caster • ...

Ausgabe 2/94



Hollywood Tricks fürs Heim-Video • Peter Gabriel interaktiv • Tests: Civilization, Marios Time Machine, Doom, Judgment Rites, u.a. • Tips & Tricks: Larry 6, Sam & Max, Gabriel Knight • ...

Ausgabe 3/94



CES: 12 Seiten USA-News • Tests: SIM CITY 2000, Pinball Fantasies, Alone in the Dark 2, Dragonsphere,u.a. • Sonderteil Tips & Tricks: Judgment-Lösung, DOOM-Geheimnisse, .. • ...

Einfach die Ausgaben der PC PLAYER auswählen, die noch fehlen, und gleich bestellen. Dazu Coupon ausfüllen, ausschneiden und faxen oder einsenden. Übrigens, wenn der Coupon nicht reicht, geht's auch so: Auf dieser Seite alle Hefte, die benötigt werden ankreuzen.

JA ich möchte meine PC Player Sammlung tutto completti!

Ich bestelle folgende Exemplare und bezahle per Bankeinzug

Konto-Nr. ____________________

BLZ/Bankverbindung ____________________

oder lege einen Scheck bei (quittierte Rechnung liegt der Sendung bei).

___ Stück für je DM 5,80 der Ausgabe (1-5/93) ______ : DM ______

___ Stück für je DM 6,50 der Ausgabe (ab 6/93) ______ : DM ______

zuzüglich Porto (innerhalb der BRD) : DM 4,-

Gesamtsumme : DM ______

Name,Vorname ____________________

Straße ____________________

PLZ, Ort ____________________

Unterschrift ____________________

Dieses Angebot gilt nur innerhalb der Bundesrepublik Deutschland.

Seite aus dem Heft heraustrennen, einsenden und faxen. Unsere Fax-Nummer lautet:

Fax **0 89/24 01 32 15**
Tel. 0 89/24 01 32 50

oder schicken Sie den Coupon an:

DMV-Verlag
Leser-Service, CSJ,
Postfach 14 02 20, 80452 München

WERBUNG MIT BITS UND BYTES

Wir stecken in einer Zwickmühle: Was machen wir mit den immer häufiger auf uns hereinbrechenden Werbe-Spielen? Das sind Programme, die meist umsonst verteilt werden, um für ein Produkt, eine Firma oder eine Behörde zu werben. Von der Bundeswehr bis BiFi, von Tabakwaren bis zu Turnschuhen reicht das Spektrum der Werbung auf Diskette.

Solange es die Spiele »umsonst« gibt, fällt uns die Wahl leicht. Da Sie dafür kein Geld ausgeben müssen, brauchen wir es auch nicht für Sie zu testen, um Sie vor einem Fehlkauf zu bewahren. Wir können es auch nicht ganz einsehen, warum unsere PC-Zeitschrift mittels Testbericht umsonst für eine Salami Werbung machen soll. Kritisch wird es aber, wenn auf einmal Geld für eine Werbung verlangt wird. Ein Tabak-Fabrikant bietet sein erstes Spiel für ca. 30 Mark an - sollen wir das nun testen? Oder ist so ein Test trotzdem nur versteckte Werbung, die unsere Leser gar nicht interessiert?

Und dann gibt es noch die Programme, denen man die Werbung von außen gar nicht ansieht. Alle neueren Electronic Arts-Produkte haben beispielsweise ein nettes Intel-Poster in der Packung; EA-Demo-Versionen melden sich mit einem Intel-Werbescreen. Im Actionspiel »Zool« ist Werbung für einen Lutscher versteckt und mancher Sportspiel-Programmierer will, wie im richtigen Leben, Bandenwerbung für echte Produkte verkaufen. Eine schöne neue Werbewelt erwartet uns.

Jetzt sind Sie gefragt. Erwarten Sie von unserem Team auch Wertungen der Werbespiele? Oder wollen Sie Ihren PC lieber werbefrei sehen? Soll Product Placement in einem Spiel zur Abwertung führen? Soll man Werbung in Spielen gar verbieten? Oder glauben Sie, daß wie beim Privatfernsehen Reklame eine gute Möglichkeit sei, Computerspiele besonders preiswert anzubieten? Also mehr Werbung in Spielen, dafür aber Preissenkung? Schreiben Sie uns Ihre Meinung!

Viele werbefreie Spielerlebnisse wünscht Ihnen

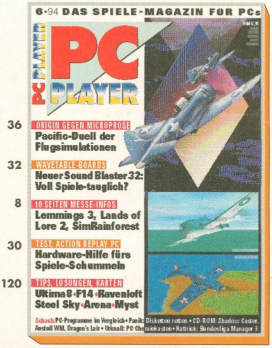
Ihr PC-Player Team

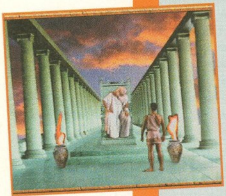


PC PLAYER



Rund 20 Seiten erlesene Spielelösungen – vom Flugführer für Fleet Defender bis zum Abspann von Ultima 8 **120**





Beim Zeus: Das CD-ROM-Adventure Wrath of the Gods macht Sie mit der Götter-Prominenz der alten Griechen bekannt **82**



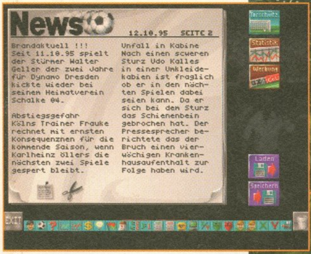
Gut Schach spielen können Chessmaster & Co. sowieso. Doch welches Programm ist mit seinen Features speziell für Ihre Ansprüche geeignet? **92**

AKTUELL

TIPS & TRICKS

SOFTWARE

HARDWARE



Die WM naht, neue Fußball-Strategiespiele dürfen da nicht fehlen. Während Anstoss auf CD-ROM erscheint, kontert Software 2000 mit Bundesliga Manager Hattrick
22



Was lief in London? Rund zehn Seiten Messereport informieren Sie über die PC-Spiele-trends. Prädikat »besonders beeindruckend«: Westwoods neues Projekt Land of Lore II
20

SPRING 94 ECTS





Showdown über den Wolken: Origins Pacific Strike muß im Test gegen Microproses Pacific Air War bestehen **36**

Apogees Actionknaller Raptor überzeugt sowohl in der Shareware- als auch in der Profi-Version **60**



CD-ROM-SPIELE-TESTS

RUBRIKEN

SPIELE-TESTS

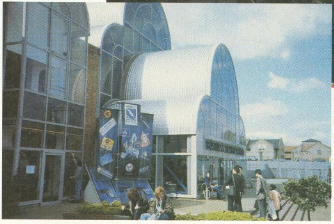
ECTS Spring 94

Messebericht:

LONDON CALLING



Wo findet man ganz neue Spiele, alte neue Spiele mit verschobenen Terminen und ein nach Sauerstoff ächzendes Fachpublikum unter einem Dach vereint? Richtig, auf der ECTS-Messe in London, wo die Software-Kollektion für Sommer und Herbst präsentiert wurde.



Der Monat April zeichnet sich auch in London dadurch aus, daß er ganze Wettergefüge binnen einer Viertelstunde abspulen kann: Erst ein wenig Sonne, als daß sich die knospenden Gesträuche vor dem Buckingham Palace ihren wärmenden Strahlen entgegenrecken. Schnitt – nahtloser Übergang zu einem kleinen überfallartigen Graupelschauer, der die Besucher der ECTS-Show schlotternd in die heimelige Halle scheuchte, in der die Weichen für den PC-Spielemarkt der nächsten Monate gestellt wurden.

Die Messeveranstalter demonstrieren eine geradezu liebevolle Verbundenheit zum ehrwürdigen Business Design Centre unweit von Earl's Court. Obwohl nur Fachbesucher (Händler, Journalisten und ähnliche Gestalten) Einlaß fanden, ging es auf der diesjährigen Frühjahrs-ECTS mitunter qualvoll eng zu. Und wenn der schwitzende, nach Frischluft ringende Besucher sich auch nach an einem der unausrottbaren Kostümchargen vorbeikämpfen mußte, die für die jeweiligen Produkte eher Anti-Werbung betreiben, sehnte er sich nach der gemütlichen CeBit zurück... zumindest fast.

Selbst die penetrantesten wandelnden Litfaßsäulen, das ahnungsloseste Standpersonal und die stümperhafteste Organisation konnten uns auf dem Weg zu glimmenden Monitoren und auskunftsfreudigen Programmierern nicht aufhalten. Gleich drei PC Player-Redakteure mischten die Messestände auf, um für Sie die interessantesten Neuheiten zu sichten.

Accolade

Sport-Fans müssen noch ein wenig schmoren: Die PC-Versionen von **Shut up and Jam** (Basketball mit Charles Barkley) und **Brett Hull Hockey** rutschen Richtung Herbst. Die Fußballsimulation **Pelé** wird nach vernichtenden Kritiken für die Videospiel-Fassung wohl erst gar nicht das Licht der MS-DOS-Welt erblicken. Dafür gibt's endlich ein American Football mit neuem Ansatz, speziell für CD-ROM entwickelt: **Video Sports Football** ist eine Art »Bundesliga Manager« mit digitalisierten Szenen. Sie wählen als Trainer lediglich die taktischen Spielzüge aus; das Resultat der Entscheidung wird dann als Videoclip präsentiert. Dazu gibt es gesprochene Kommentare von US-Sportreporter Al Michaels.

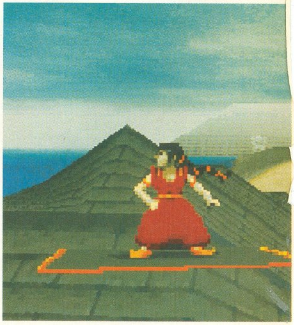
Für wenig Geld (ca. 30 Mark) will Accolade außerdem zwei wenig aufregende Windows-Screensaver herausbringen. 22 digitalisierte Bildchen von Sportstars wie Charles Barkley oder Jack Nicklaus werden schonend über den Bildschirm huschen.

Blue Sky

Als rechte Hand von Bill Stealey und Richard Garriot war Fred Schmidt einer der wichtigsten Leute bei Microprose und Origin. Vor knapp einem Jahr zog er sich aus der Software-Szene zurück und betreute ein Jazz-Musik-Label – doch jetzt haben wir Fred wieder. Er hilft »Blue Sky Software«, den Programmierern von »Ultima Underworld« und »System Shock«, eine eigene Firma auf die Beine zu stellen. Der erste Titel von Blue Sky soll im Winter erscheinen: **Flights Unlimited** soll die ultimative Flugsimulation werden. Fred zu PC Player: »Man kann jedes Flugzeug fliegen. Die Grafik ist unglaublich echt. Microsoft wird sich warm anziehen müssen – unser Produkt wird deren Flight Simulator aus der Luft blasen«.

Bullfrog

Während sich **Theme Park** mit großen Schritten der weltweiten Veröffentlichung auf CD und Diskette nähert (voraussichtlich Anfang Juli), stellte Bullfrog zur Abwechslung einen Action-Flugsimulator vor. Bei **Magic Carpet** steigen Sie auf einen fliegenden Teppich und arbeiten sich vom armen Bettler zum Herrscher über ein Fantasy-Reich hervor. Dank superschneller 3D-Grafik wird der Ritt durch die fraktal erzeugte Landschaft zu einem Erlebnis. Neben anderen Teppichbesitzern gehören Drachen,

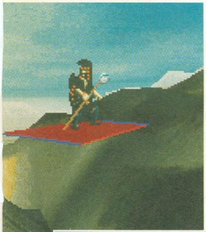


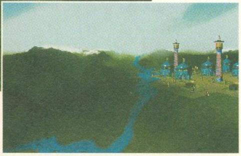


Schwärme von Killerbienen und magische Monster zu den Gegnern. Dutzende von Missionen, die in eine Story eingewoben sind, sollen Solospieler lange in Atem halten. Außerdem bastelt Bullfrog an einem Netzwerk-Modus, bei dem bis zu acht Spieler mit ihren fliegenden Teppichen gegeneinander in Wettrennen und Kämpfen antreten.

Magic Carpet wird in jedem Fall nur für CD-ROM erscheinen – nicht zuletzt der Raubkopierer wegen will man auf eine Disketten-Version verzichten. Dafür wird die CD-ROM mit 3D-Animationen, Story und Sprachausgabe vollgepackt. In Auftrag von Intel wird es auch eine spezielle Pentium-Version von Magic Carpet geben – aber keine Angst, die Standard-Fassung läuft auch auf jedem 386er.

Zwei weitere Titel sind ebenfalls bei Bullfrog in Arbeit: **Creation** und **BioSphere**. Da allerdings noch bei beiden Produkten am grundsätzlichen Design gefeilt wird, sind Details zur Zeit nicht zu erfahren.

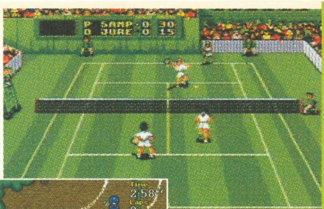




Magic Carpet: Bullfrogs Teppich-Flugsimulator wird nur auf CD-ROM erscheinen

Code Masters

Micro Machines 2 ist die Fortsetzung des niedlich-simplen Rennspiels, das erst kürzlich für PCs erschien. Auf 54 Kursen rasen knuddelige Autos, die Sie aus der Vogelperspektive sehen. Ein Meisterschaftsmodus und Extras sollen für weitere Abwechslung sorgen. Neben der Disketten-Version soll es von Micro Machines 2 auch eine CD-ROM-Umsetzung geben.



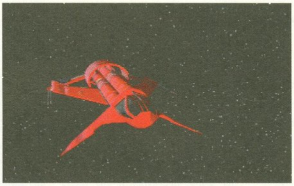
Pete Sampras Tennis: Hier noch ein Sega-Bild; die PC-Umsetzung soll bis zum Jahresende kommen



Micro Machines: 54 neue Kurse voller Rennaction

Ebenfalls eine Videospiel-Umsetzung ist **Pete Sampras Tennis**. Spielen Sie lieber auf Gras oder Sand? Wollen Sie nur ein einzelnes Match gegen einen Freund absolvieren oder in der gesamten World Tour antreten? Alles kein Problem – zumindest in der gezeigten Videospiel-Version, die aber mindestens gleichwertig für den PC umgesetzt werden soll. Wenn sich nichts verzögert, können Sie kurz vor Weihnachten den ersten Satzball verwandeln.

Coktel Vision



Veltion: Inca-Konzept unter neuer Flagge

Ganz sicher war man sich nicht, ob das neue CD-ROM-Science-fiction-Spiel nun »Inca 3« heißen würde – auf der ECTS wurde es jedenfalls als eigenständiges Produkt namens **Veltion** angekündigt. In gehabter Inca-Manier wechseln sich Adventure und Action-Szenen ab. Ab Herbst soll die CD in die hiesigen Laufwerke einfliegen.

Domark

Rollenspiele im Underworld-Look sind weiterhin stark angesagt. Domark verläßt bei bei **Lords Of Midnight III – The Citadel** von Mike Singleton allerdings die Dungeons und läßt den Spieler bei Tageslicht durch Wälder und Berge stiefeln. Sie können einen einzelnen Charakter durch die Fraktal-Landschaften steuern oder jede der insgesamt 24 Personen im Spiel übernehmen.



Lords of Midnight III: Oldie-Comeback

Elite

Neben dem Vertrieb der CD-ROMs von Readysoft (»Dragons Lair«, »Space Ace«) bastelt Elite an einem Autorennspiel namens **Power Slide**. Ein sehr frühes Demo machte einen flotten Eindruck, konnte aber noch nichts über die spielerische Qualität aussagen. Power Slide schlittert voraussichtlich in den Herbst.

Empire

Empire zeigte nicht nur seine demnächst erscheinenden Titel wie **Dreamweb**, **Cyberspace** und das von Graftgold programmierte **Empire Soccer**. Die neuesten Entwicklungen für die Herbstsaison wurden auch schon angekündigt.

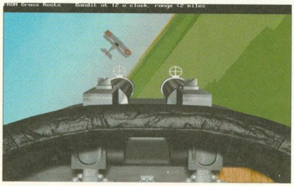
The Dawn of Aerial Combat ist eine – richtig geraten! – Flugsimulation, die sich auf die Klapperkisten des 1. Weltkriegs konzentriert. Die Programmierer setzen ganz auf Spieler, die von den High-Tech-Jets etwas gelangweilt sind: »Keine Lenkraketen, keine Laser-Zielsuchgeräte, sondern nur reines fliegerisches Können« soll über den Erfolg entscheiden. 15 verschiedene Flugzeuge und hochauflösende 3D-Grafik mit Gouraud-Shading sollen die Fliegerei optisch appetitlich gestalten.

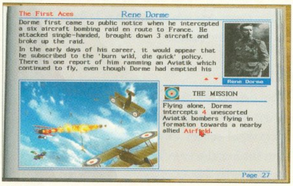
Ob das mal eine Referenz ist? Als »Ein umwerfendes neues Spiel von den Designern von Lords of Midnight, Midwinter und Starlord« kündigt Empire seine Strategie-Simulation **Red Ghost** an.

Wir haben ja keine Vorurteile, aber das Spielkonzept klingt geradezu erschreckend nach Midwinter: Als Chef einer internationalen Einsatzgruppe müssen Sie einen Ring skrupelloser Untergrund-Bösewichte ausheben, der seit Jahrzehnten die westliche Zivilisation unterwandert hat.

LONDON CALLING

In verschiedenen Vehikeln braust man durch 3D-Szenarien von Chilé bis Zaire, ein neues Grafiksystem namens Rayscaping verspricht »fast bi-cubic spline interpolation« – jetzt wissen wir's aber ganz genau...





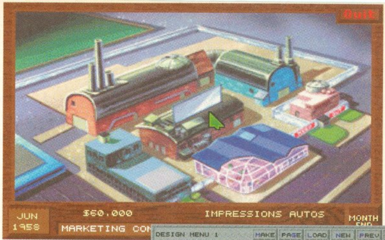
The Dawn of Aerial Combat: Hochauflösende Doppeldecker-Action mit historischen Missionen

Grandslam

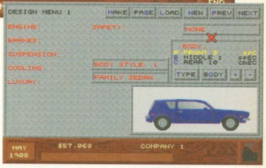
Der gar fürchterliche Graf Chaos ist Champion der **Bump'n'Burn**-Meisterschaften. Er und sein Skull-Crusher-Vehikel sind harte Gegner in diesem verrückten Rennen durch unheimliche Wälder und andere ungastliche Gebiete. Grandslam hat Bump'n'Burn mit 16 verschiedenen Kursen, geheimen Levels und diversen Waffensystemen angereichert. Der Startschuß wird wohl erst gegen Ende des Jahres fallen, denn vorher gehen die Amiga-Versionen an den Start.

Impressions

Wer hat noch nicht davon geträumt, sich ein Auto nach seinen Vorstellungen zu designen? **Rüsselsheim** (englischer Titel: **Detroit**) macht's möglich. Das Spiel mit dem beziehungsreichen Titel setzt Sie in den Chefsessel eines Automobilkonzerns. Sie können in die Entwicklung eines Prototypen eingreifen, das Vehikel testen und schließlich in alle Welt schippern lassen, um ordentlich Kohle zu machen. Der zeitliche Rahmen reicht von 1908 bis 2008 und dementsprechend verändert sich auch das Design der Autos.



Rüsselsheim: Von Ihrer Fabrik aus exportieren Sie in alle Welt



Rüsselsheim: Designen Sie ein Auto nach Ihren Vorstellungen

Ebenfalls angekündigt wurden **Breach 3** und **Lords Of The Realm**. Letzteres Strategiespiel läßt Ihnen die Wahl zwischen einem kriegerischen Szenario und einem eher friedlichen Ablauf, in dem Sie als König England regieren. Zwei Spieler sollen sich auch per Modem gegenseitig belagern können. Großflächige Video-Sequenzen werden für Lords Of The Realms angekündigt, zu sehen war auf der Messe aber noch nichts. Dennoch sollen sowohl Rüsselsheim als auch Lords Of The Realm bis Ende Juli in den Regalen stehen.

Interplay

Bei Interplay gab es nicht nur ein paar kleine Verzögerungen zu vermelden (»...sprecht mich ja nicht auf Dungeon Master II an...«), eine Umbenennung ist auch bekanntzugeben. Im Bericht von der letzten CES-Messe in Las Vegas informierten wir Sie bereits über das SF-Strategiespiel »Star Reach« – alles Schnee von gestern; das Ding heißt jetzt **Space Federation**. Inhaltlich bleibt alles beim alten: Durch das Kolonisieren von Planeten und Aufbauen ganzer Schiffsflotten ringen mehrere Parteien um die Herrschaft in der Galaxis. Taktik und Strategie angereichert mit Action-Sequenzen stehen im Mittelpunkt. Star Trek-Fans warten hingegen geduldig auf **Starfleet Academy** – kein Abenteuerspiel wie »Judgement Rites«, sondern Weltraumaction mit Super-VGA-Grafik.



Starfleet Academy: Fliegen Sie Super-VGA-Missionen im Star-Trek-Universum

An der CD-ROM-Front bastelt Interplay an einer erweiterten Version von **SimAnt** und dem Schreibmaschinen-Lehrgang **Mario teaches typing**. Das NASA-Strategiespiel **Buzz Aldrin's Race into Space** wird um einige Videoclips und tausende von Bildern aus den Archiven der US-Raumfahrtbehörde aufgewertet; dazu kommen ein neuer Soundtrack und Sprachausgabe. Das von Philips lizensierte **Zombie Dinos from the Planet Zeltoid** ist ein Saurier-Lernspiel für die ganze Familie. Außerdem arbeitet Interplay an neuen Titeln, die nur auf CD erscheinen werden. Das Strategiespiel **Kingdoms** soll noch diesen Sommer erscheinen; im kalifornischen Hauptquartier bastelt die Multimedia-Abteilung an weiteren CD-ROM-Spezialitäten für die Weihnachtssaison.



Space Federation: Neuer Name für das SF-Strategieprojekt Star Reach

Kompart

Bei Kompart sammeln sich einige kleinere Spielefirmen, die mit ihren Produkten den großen Durchbruch schaffen wollen. Von Arcane kommt **Turbo Trax**, ein Action-Autorennen aus der Vogelperspektive. Die Firma Rasputin will sich mit dem Denkspiel **Clockwiser** etablieren. Black Legend bringt mit **Tactical Manager** einen weiteren Fußball-Manager auf den Markt und Interactivision wagt sich mit **Search & Rescue** an eine Hubschrauber-Simulation.

Legend

Legend-Boß Bab Bates, seines Zeichens ehemaliger Programmierchef beim alten Infocom-Team, plau-

NEU: COMPAQ CONTURA AERO

40% KLEINER...

Compaq Computer GmbH, Süskindstraße 4, 81929 München

NEU: COMPAQ CONTURA AERO

40% KLEINER...

DOS INTERNATIONAL EMPFEHLUNG DER REDAKTION 4 94



... UND 30% LEICHTER.

O&MF

O&MF

Größe ist keine Frage des Formats. Leichter und kleiner als ein Standard-Notebook, zeigt sich der Compaq Contura Aero von der stärksten Seite. Mit energiesparendem Intel i486-SX-Prozessor, 4 bis 12 MB RAM, Platte bis 250 MB, Trackball, MS-DOS 6, Windows 3.1 und dem Lotus Organizer. Via PCMCIA-Slot und Docking Station äußerst kontaktstark, sieht er auch sonst gut aus: ● Drei volle Jahre Garantie. Genug gelesen. Auf zum Compaq Händler!

intel inside

Achten Sie auf das Intel Inside® Logo auf unseren Qualitätscomputern.

Ab DM 2.990,-
unverbindliche Preisempfehlung
Jetzt Infos anfordern!
Tel.: 0130/6868 Fax: 089/808295

COMPAQ
COMPUTER, UND MEHR

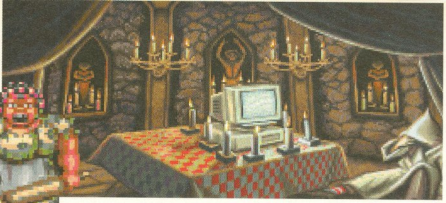
Das Intel Inside Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Intel Corporation.

G ... als ein ... zeigt si ... Contur ... Mit ene ... zessor, 4 ... Plattenkapazi- ... weltweit. Genug gelesen. Auf zum Compaq Händler!

2.990,-
Preisempfehlung
anfordern!
Fax: 089/808295

COMPAQ
COMPUTER, UND MEHR

Das Intel Inside Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Intel Corporation.





Super Hero League of Hoboken: Steve Meretzky veralbert Superhelden, Anwälte, Sekten und einiges mehr...

derte angeregt über das bald erscheinende **Superhero League of Hoboken**, ein Rollenspiel-Adventure von Steve Meretzky. Das Design steht, Steve feilt an den letzten Gags und momentan wird der Schwierigkeitsgrad austariert. Neben diesem originellen Titel gibt es eine CD-ROM-Version des etwas matten **Companions of Xanth**, durchgehend mit Sprachausgabe versehen. Über die beiden Herbst-Neuheiten von Legend konnte Bob schon etwas verraten. In der Mache sind ein »ernstes« SF-Adventure mit einer Prise Strategie und ein Fantasy-Abenteuerspiel. Die endgültigen Titel stehen noch nicht fest, aber beide werden hochauflösende Super-VGA-Grafik mit 256 Farben bieten.

Loriciel

Geradezu rührend sind die Multimedia-Versuche der französischen Firma Loriciel: Ihr angestaubtes Jump-and-Run »Jim Powers« wird dank des »Nuoptix 3D-System« zum ausgewachsenen Cyber-Spaß... ähem, nicht ganz: Die Jungs haben lediglich erkannt, daß parallax-scrollende Bildschirmebenen durch ein Sonnenbrillen-Glas betrachtet einen räumlichen Eindruck hinterlassen. Doch selbst mit dem lächerlichen Gestell auf der Nase spielt sich Jim Powers nicht erregender.

Auch **Entity**, der Schrecken der VGA-Gemeinde, wird leicht durchfrisiert wieder auf die PC-Welt losgelassen. Die CD-ROM-Version belustigt nicht nur durch die Malversuche eines fahrlässig unbegabten Pixel-Künstlers, sondern auch durch überflüssige MPEG-Einspielungen und eine »interaktive Spielanleitung«. Treten Sie den Rückzug an, wenn Sie im Juni der Softwarehändler mit einem »brandneuen« CD-ROM-Entity überraschen möchte.

Maxis

»Hmm... was haben wir denn noch nicht geSIMt?« mag sich die Chefetage von Maxis lange Zeit gefragt haben. Nach den Sim-Programmen City, Earth, World und Farm schloß sich mit SimCity 2000 der Kreis: In den ersten Monaten nach der Veröffentlichung wurden weltweit über 300.000 Exemplare verkauft; die erste Zusatzdiskette erscheint in diesen Tagen. **SimCity 2000 Scenarios, Volume 1: Great Disasters** heißt das gute Stück und bietet 10 neue Aufgaben. Vom Erdbeben in San Francisco bis zur Kernschmelze in Manhattan wird ein herausfordernder Katastrophen-Cocktail serviert.



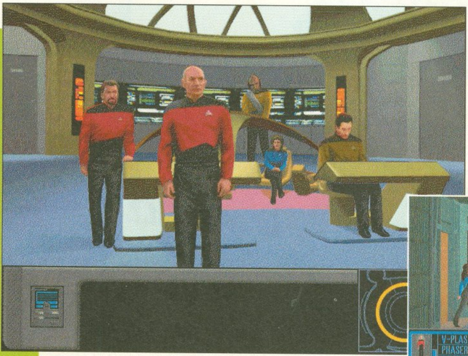
Great Disasters: 10 gestandene Katastrophen-Szenarios für Sim City 2000

Das mit Spannung erwartete neue Sim-Programm hört auf den Namen (...Trommelwirbel...) **Sim-Rainforest**. Es stammt vom englischen Programmierteam Intelligent Games, dessen Chef Matthew Stibbe vor einigen Jahren »Imperium« für Electronic Arts schrieb. Als erster Titel dieser Reihe wird Sim-Rainforest exklusiv für CD-ROM entwickelt und soll zum Jahresende erscheinen. Als Hüter des tropischen Regenwalds müssen Sie Flora und Fauna beschützen, aber zugleich die wirtschaftliche und gesellschaftliche Entwicklung der Region beachten. Ungewöhnlich für ein Sim-Programm: Interaktion mit Charakteren wie Eingeborenen, Touristen oder Missionaren. Die Grafik steckt noch in den ersten Entwicklungsstufen; deshalb hielt sich Maxis mit der Freigabe von Bildschirmfotos vornehm zurück.

Maxis gibt außerdem den Eintritt in den »Productivity Software Market« bekannt. Als erste Heimanwendung erscheint **Print Artist**, eine Art Sim-Printshop. Mit diesem Programm designen Sie Grußkarten, Briefköpfe oder Poster und drucken die kleinen Meisterwerke aus... wer hat noch nicht, wer will noch mal? DOS- und Windows-Versionen sind unterwegs.

Microprose

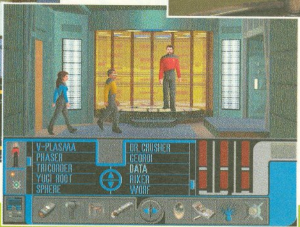
Romulaner und Vulkanier sind ja schon lange keine Unbekannten mehr. Seit die ersten Abenteuer des Raumschiffs Enterprise in den sechziger Jahren Millionen »Trekkies« in die unendlichen Weiten des Weltraums entführten, hat sich aber einiges getan. Zwei Spiele mit der alten Enterprise-Besatzung sind bereits erschienen und demnächst wird auch Captain Jean Luc Picard mit seiner Crew auf Ihrem PC herumkreuzen – vorausgesetzt, Sie haben ein CD-ROM-Laufwerk. Microprose plant, **Star Trek: The Next Generation** bis August zu veröffentlichen. Außer einem Demovideo und ein paar Bildern ist bislang nur die Story bekannt. Sie begeben sich auf die Suche nach einer geheimnisumwitterten Schriftrolle, die den glücklichen Finder zu einer noch größeren Entdeckung führen soll. Sie können nicht



Star Trek – The Next Generation: Auf der Brücke stoßen wir auf alte Bekannte



Across The Rhine: Die Panzersimulation spielt während des 2. Weltkriegs



Star Trek – The Next Generation: Im Transporterraum stellen Sie ihr Team zusammen

PENTIUM FÜR SPIELER?



Die PC-Version von FIFA Soccer

Mit einer Feier in den mittelalterlich-rustikalen Sälen der Londoner »Brewery« bekannte sich Intel zur Spielebranche und versuchte den Pentium-Abverkauf durch einen Schulterschluß mit Electronic Arts anzuregen. Auf acht Pentium-bestückten PCs liefen die neuen Spiele der Vorzeige-Entwickler Origin, Bullfrog und EA. Im düsteren Gewirr der geladenen Gäste erklärte ein gewohnt euphorischer Richard Garriott die Philosophie hinter seinem »Interactive Movie« – unter Berücksichtigung einer geeigneten Hardware-Konfiguration, versteht sich.

Die »Bioforge«-Umgebung entsteht in einem speziellen 3D-Tool, das sich die Origin-Programmierer zur Konstruktion alle Räume und Gänge geschaffen haben. Während des Spiel schlucken die Animation der Spielfigur einen Großteil der Rechenzeit. Daneben lief das neueste »Ultima«, gegenüber spurteten die »FIFA Soccer«-Sportler über scrollenden Rasen – farblich leicht gegenüber den Videospiel-Versionen verbessert.

Nach einer witzigen Einführungsrede der Geschäftsführer von Intel und Electronic Arts ergaben sich die meisten Besucher Smalltalk und Buffet. Echte Neuheiten hatte Electronic Arts auf dieser Veranstaltung am Rande des Messegeschehens nicht zu bieten. ***(Winnie Forster)***

nur die Hauptpersonen wie Captain Picard, Commander Ryker oder Data steuern, sondern auch von der Brücke aus kommandieren und im Transporterraum Ihr Team zusammenstellen, mit dem Sie Planeten erforschen.

Etwas heikler ist dagegen die Veröffentlichung von **Across The Rhine**. Microprose hat lange hin und her überlegt, ob das Spiel um die Landung in der Normandie überhaupt in Deutschland veröffentlicht werden soll. Inzwischen steht fest: Across The Rhine kommt wahrscheinlich schon im Juni. Dann können Sie entweder auf der deutschen oder amerikanischen Seite mit Panzern die Geschichte nachspielen.

Millenium

Während man bei Millenium noch über eine PC-Umsetzung des Robocod-Nachfolgers **James Pond: Operation Starfish** nachdenkt, soll in Kürze **Diggers** erscheinen, welches ansatzweise an die Lemmings erinnert.



Diggers: Buddel-Denkspiel von Millenium

Mit vier verschiedenen Rassen von Buddlern müssen Sie innerhalb eines Monats den Planeten Zarg total untertunneln und dabei die zahlreichen Bodenschätze finden. Parallel erscheinen die Disk- und die CD-ROM-Version, wobei letztere rund 30 Minuten CD-Audio bietet.

Ocean

Wie bei jedem guten Epos lassen sich die Programmierer von **Inferno** viel Zeit. Obwohl das Programm »im Prinzip fertig« sei (Originalton Martin Kenwright, Chef des Inferno-Teams DID), wird es erst im September erscheinen. Grund: »Im Sommer würden wir weniger verkaufen als im Herbst«. Dafür sollen CD-ROM- und Disketten-Versionen zeitgleich auf den Markt kommen.

Aber kaum wird das eine Weltraumspiel nach hinten verschoben, bietet Ocean gleich ein weiteres an: Bei **Iron Angel** steuern Sie einen massiven Kampfroboter von den Sternen, der verhindern will, daß die Erde sich in einem Atomkrieg selbst vernichtet. Also müssen Sie in einem Wettlauf gegen die Zeit SDI-

LONDON CALLING

Satelliten, Mondbasen, Raketensilos, Nuklear-U-Boote und andere Atomwaffen ausschalten, bevor die Welt im radioaktiven Staub versinkt. Klar, daß Sie sich gegen die Supermächte wehren müssen, die diese Zwangsabrüstung gar nicht komisch finden. Auch hier soll es gleichzeitig CD-ROM und Diskette geben.

Trotz eines »laschen Sommers« wird aber voraussichtlich im Juli das erste CD-only-Spiel von Ocean erscheinen. In **Central Intelligence** übernehmen Sie die Rolle eines westlichen Geheimdienstchefs, dessen Aufgabe es ist, das terroristische Regime eines südamerikanischen Landes zu stürzen. Mit politischen Aktionen, Propaganda, aber auch verdeckten Sabotage- und Attentatsversuchen müssen Sie Ihr Ziel erreichen, ohne die Zivilbevölkerung gegen sich aufzubringen und den Diktator damit noch stärker zu machen.

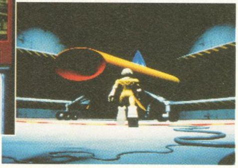
Da Ocean schon immer stark im Bereich Filmlizenzen war, hier noch das aktuelle Projekt in Sachen »Spiel zum Film«: Im Action-Abenteuer **The Shadow** wird Alec Baldwin einen Superhelden spielen. Spiel und Film sind gegen Weihnachten zu erwarten.



Iron Angel: Netter Roboter gegen irdisches Kriegsgerät



Central Intelligence: Oceans erstes Projekt exklusiv für CD-ROM



Inferno: Das neue 3D-Actionspiel der »TFX«-Macher verzögert sich

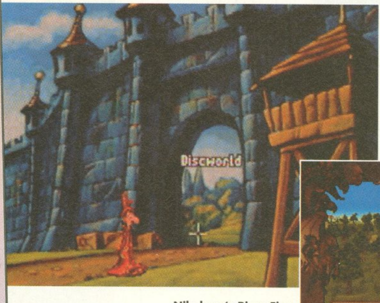
Psygnosis

Was ist klein, hat grüne Haare und so viele Spiele verkauft, daß sie gestapelt etwa bis zum Asteroidengürtel reichen würden? Richtig, die Lemmings. Deswegen will uns Psygnosis zu Weihnachten noch ein **Lemmings 3** bescheren. Zur Zeit bastelt ein Programmierteam an einer witzigen Erweiterung des Konzepts namens »Lemmings 3D«.

In einer ersten Demo, die auf der ECTS nur Auserwählten gezeigt wurde (»No photographs, please!«) stapften die Lemminge durch eine 3D-Landschaft ähnlich den Rollenspielen »Arena« oder »Ultima Underworld«. Mit neuen Blockern können Lemminge um 90 Grad nach links und rechts abgelenkt werden, so daß tatsächlich in einem echten 3D-Level gespielt wird. Ob das Ganze allerdings auch als Puzzle Spaß macht, weiß selbst Psygnosis noch nicht. Nachdem die Technik steht, werden ein paar Level in 3D gebaut. Wenn die strengen Tester von Psygnosis dazu »Ja« sagen, soll Lemmings 3D erscheinen – ansonsten wird wieder in der altbekannten 2D-Grafik programmiert.

Mächtig viel 3D gibt es auf jeden Fall in **Nibelung's Ring** zu sehen, der Software-Adaption des Ring der Nibelungen von Maelstrom. Die Zeiten kantiger »Midwinter«-Hügel sind jedoch vorbei: Die Landschaft wird, ähnlich wie bei der »Comanche«-Hubschraubersimulation, in Voxel-Grafik dargestellt. Bei der Suche nach den Ringen der Sage stehen verschiedenen Fortbewegungsmittel zur Verfügung: Hat man keine Lust auf ständiges Gezänk mit Zwergen und Halbgöttern, fliegt man einfach mit dem Drachen über deren Köpfe hinweg. »Ring of the Valkyres« ist als Trilogie ausgelegt und wird voraussichtlich für den Deutschen Markt synchronisiert. Für den mächtigen Soundtrack zeigte sich ein gewisser Richard Wagner verantwortlich...

Wer Freude an Fantasy-Parodien hat, kennt die Scheibenwelt-Romane von Terry Pratchet. Nachdem es vor vielen Jahren eine



Discworld: Das Spiel zu den Fantasy-Romanen von Terry Pratchet



Nibelung's Ring: Eine Sagenwelt in 3D

BILLIGSPIELE AUF CD-ROM

Die CD als ideales Medium für Budget-Software – warum eigentlich nicht? Die Softwarefirmen können ältere Titel samt Add-Ons zusammenpacken, ohne die Produktionskosten größerer Diskettenmengen befürchten zu müssen.

Für jeweils ca. 50 Mark bietet Accolade drei witzige CD-Kombis an. Summer + Winter Challen testen wir in dieser Ausgabe im Rahmen der »Hall of Fame«, Star Control I + II vereint beide Episoden dieser SF-Serie und Jack Nicklaus CD-Compendium bietet neben der etwas betagten Golf-Simulation einen Kurs-Designer und 16 zusätzliche Plätze. Accolades Silberling-Schnäppchen sind direkt von der CD lauffähig, bieten aber keine inhaltlichen Veränderungen gegenüber den alten Floppy-Versionen.

Das englisch Label Kixx, ein Ableger von U.S. Gold, wird CD-ROM-Titel für etwa 40 Mark das Stück anbieten. In der Reihe Kixx XL CD-ROM erscheinen betagte Titel von renommierten Anbietern wie Sierra und Microprose. Auch diese Budget-Spiele müssen nicht auf Festplatte installiert werden. Zu den ersten Veröffentlichungen gehören Links (ohne »386 Pro«!), Leisure Suit Larry 1, F-19 Stealth Fighter und Eye of the Beholder 1.

Digital Integration bietet unter dem neuen Label Action Sixteen weitere Wiederveröffentlichungen an. Ausschließlich auf CD-ROM sollen Titel wie Silent Service II, Worlds Of Legend und Railroad Tycoon wieder unter die Leute gebracht werden. Nur der Preis von etwa 50 Mark und die Festplattenplatzsparende CD machen die Spiele für Sammler und Einsteiger interessant, welche die Disketten-Versionen noch nicht besitzen.



Sensible World of Soccer: Anstoß auf Amiga, aber eine PC-Version soll folgen



Flight of the Amazon Queen: Das Adventure sieht ein wenig nach LucasArts aus, stammt aber von Renegade



Chaos Engine: Die PC-Version des Action-krachers ist fast fertig

Textadventure-Version von »The Colour of Magic« gab, arbeitet Psygnosis nun an einem Grafik-Adventure namens **Discworld**. Das Spiel soll zwar die Charaktere und die Orte aus den Discworld-Romanen verwenden, aber eine völlig neue Handlung bieten. Es wird parallel an CD-ROM- und Disketten-Versionen gearbeitet.

Das »Microcosm«-Team arbeitet inzwischen an **Scavenger 4**, einem neuen Science-fiction-Spiel für CD-ROM. Die Programmierer, die zunächst eine Version für den japanischen Rechner FM Towns entwickeln und sich dann erst an eine PC-Version machen, versprechen wesentlich mehr Interaktivität als beim Blutbahn-Vorgänger. Vor Jahresende ist auf keinen Fall mit Scavenger 4 zu rechnen.

Außerdem ist bei Psygnosis eine Fortsetzung von »Innocent until Caught« in Arbeit.

Renegade

Ein weiterer Action-Hit aus dem Amiga-Lager marschiert auf den PC zu. **The Chaos Engine** ist ein Actionspiel aus der Werkstatt der Bitmap Brothers (Speedball II, Gods). Flottes Ballern in einer düsteren Technowelt ist angesagt; der Zwei-Spieler-Simultanmodus verspricht besondere Spannung.

Viel Geduld müssen Fans der Fußballsimulation »Sensible Soccer« aufbringen. Renegade wird den Nachfolger namens »Sensible World of Soccer« im Herbst zunächst für den Amiga veröffentlichen; eine PC-Umsetzung soll etwas später folgen. Beim eigentlichen Fußballspiel scheint es keine gravierenden Änderungen zu geben, dafür wird das Drumherum aufgemotzt: mehr Manager-Strategie und Statistiken, Transfermarkt, gnadenlos viele Turniermodi und über 1400 (!) internationale Mannschaften mit aktuellen Spielernamen.

Am ersten Adventure von Renegade wird weiter munter gearbeitet, aber vor November wird **Flight of the Amazon Queen** nicht fertig werden. Besondere Kennzeichen: 100 Schauplätze, 40 Charaktere und eine gewisse Ähnlichkeit zu den Adventures von LucasArts. Nicht von ungefähr wirkt der Held Joe King wie der kleine Bruder von Indiana Jones.

COMEBACK DES MONATS

Wild Bill Stealy ist wieder da! Nachdem sich der einstige Microprose-Boß auszahlen ließ, zog er nach Florida, um »nur noch Golf zu spielen«. Doch mit seiner neuen Firma »Interactive Magic« investiert er fleißig in diverse Programmierprojekte. Auf der CES im Juni will er seine neuen Zöglinge vorstellen.

Sales Curve Interactive

Am Stand von Sales Curve Interactive wurde der zweite Teil der »Lawnmower Man«-Trilogie angekündigt. **Cyber War** wird auf drei CD-ROMs ausgeliefert und das erste Spiel sein, das ein Doublespeed-Laufwerk benötigt. Dafür soll es, im Gegensatz zum Vorgänger, auch 256 Farben zu sehen geben. Die (pikanterweise schon von mehreren Zeitschriften »getestete«) 256-Farb-Version des ersten »Lawnmower Man« konnte man auf der Messe immer noch nicht zeigen.

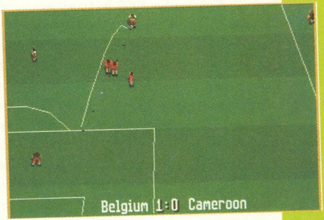
Außerdem hat sich SCI die Rechte am britischen Film **Death Machine** gesichert, der 1995 die Kinos stürmen soll. Der erste Film-Trailer, der auf der ECTS zu sehen war, zeigte einen plumpen Alien-Clone: Das in einem Gebäude eingeschlossene Wissenschaftler-Team wird nach und nach von einem Blechmonster umgebracht; nur eine mutige Frau kann das Massaker überleben.

Hoffen wir, daß das Spiel ein wenig origineller wird.

Sierra

Der Messestand war voll auf »Outpost« eingerichtet; die Kollegen von Dynamix zeigten die schon länger bekannten Titel »Aces of the Deep« und »Battledrome«. Neu war hingegen **Sierra Soccer**, eine waschechte Fußballsimulation, die zur Zeit nur auf dem Amiga exisitiert, aber für PCs umgesetzt werden soll. Sierra Soccer ist ein englisches Programm und erscheint paradoxerweise unter dem Dynamix-Label – so spielt das Leben.

Abteilung »Gerüchteküche«: An einem neuen Space Quest-Spiel wird schon gearbeitet. Diesmal wird Roger Wilco verkleinert und in die Blutbahn einer Frau eingespritzt. Der Arbeitstitel des Programms (»Jedenfalls solange, bis die Rechtsanwälte von Broderbund anrufen«, meinte ein Sierra-Sprecher): **Where in Carmen Santiago is Roger Wilco?**. Larry-Vater Al Lowe will sich in seinem nächsten Spiel an den Politikern rächen: Das bitterböse **Capitol Punishment** soll an Weihnachten erscheinen und kein gutes Haar am amerikanischen Kongreß lassen.



Sierra Soccer: Die WM-Manie und ihre Blüten...

Für **King's Quest 7** und **Phantasmagoria** (beides reine CD-ROM-Spiele) denkt sich Sierra eine brandneue Steuerung aus. Zu guter Letzt soll noch 1994 ein weiteres Spiel aus der Police Quest-Serie erscheinen, welches kein Adventure, sondern ein Strategiespiel aus der Sicht eines Polizeichefs werden wird.

Sigma Designs

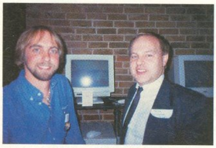
Die MPEG-Karte »Reel Magic« hat noch mit mangelndem Software-Angebot zu kämpfen, doch langsam kommen die MPEG-Titel in Schwung. So soll in

LONDON CALLING



Operation »Rendezvous«: Vier verzweifelte Journalisten auf der Suche nach Peter Molyneux von Bullfrog

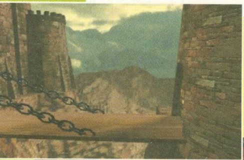
den nächsten Wochen das höchst abgedrehte Adventure **The Psychotron** erscheinen, bei dem der Kalte Krieg der 50er Jahre veräppelt wird. Sie suchen im tiefsten Farmland Amerikas nach einem abgestürzten Flugzeug mit der Gedanken-Beeinflussungsmaschine Psychotron, bevor russische Spione Ihnen auf die Spur kommen. Die rustikale Landbevölkerung erweist sich dabei nicht gerade als große Hilfe. Für Horrorfreunde wird es ein Spiel zum B-Trash-Film **Pumpkin Head II** geben, außerdem kommen spezielle MPEG-Versionen von **Dune**, **Conspiracy**, **Megarace** und **Outpost**.



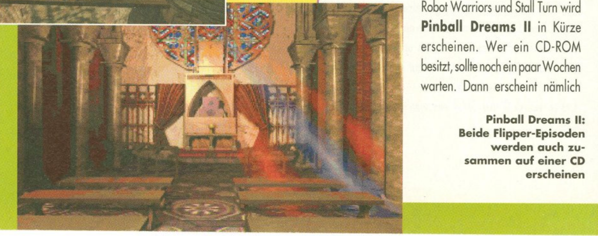
Urgestein unter sich: Kingsofts Fritz Schäfer parliert mit Origin-Gründer Richard Garriot

Software Toolworks

Bei Mindscape rührt man keine Disketten mehr an – alle Titel erscheinen nur noch als CDs unter dem Label »The Software Toolworks«. Unter anderem steht eine CD-ROM-Version des **Chessmaster 4000 Turbo** und eine erweiterte Fassung des Populous-Clones **Genesia** an. Brandneu ist **Dragon Lore**, ein 3D-Rollenspiel auf zwei CD-ROMs, welches das »Megarace«-Team programmiert. Dragon Lore bietet mehrere hundert Orte mit vorberechneter 3D-Grafik. Eine CD enthält die Außenwelt, die andere das Innere des Schlosses, in welchem Sie der Endgegner erwartet – dadurch sind häufige CD-Wechsel ausgeschlossen. Im Nicht-Spiele-Bereich bietet Software Toolworks das hochinteressante **How PCs Work**, welches am Bildschirm mit 3D-Animation erklärt, was eigentlich in Ihrem Computer alles vorgeht. In **Maniac Sports** können Sie Daten, Bilder und Videos zu so angenehmen Freizeitvergnügen wie Bungee Jumping oder Free Climbing abrufen. Außerdem wird es eine Software-Version des **Miracle Piano Teaching Systems** geben. Zielgruppe: Leute, die schon ein Midi-Keyboard haben und nicht die teure Hardware-Ausführung kaufen wollen.



Dragon Lore: Das 3D-Rollenspiel macht sich auf 2 CDs breit



Team 17

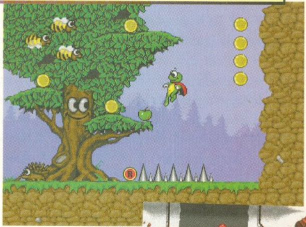
Die Politik von Team 17 (»Alien Breed«), typische Amiga-Spiele auf den PC umzusetzen, wird fortgesetzt. Das Jump-and-Run **Super Frog**, bei dem Sie einen Frosch mit Superkräften steuern, macht den Anfang. Flottes Scrolling und einsammelbare Extras setzen keine neuen Standards, sorgen aber für ein nettes Spiel.
Mit rund 50 Mark kommt als preiswertes Spiel **Arcade Pool** auf den Markt, ein Billard aus der Vogelperspektive. Der dritte Titel wird **Overdrive** sein, ein Autorennen bei dem Sie die Strecke von oben sehen. Auch hier liegt der Schwerpunkt nicht auf realistischer Simulation, sondern auf schneller, kurzweiliger Action.

21st Century

Neuer Stoff für Flipper-Freunde: Mit den vier Tischen Neptune, Safari, Revenge Of The Robot Warriors und Stall Turn wird **Pinball Dreams II** in Kürze erscheinen. Wer ein CD-ROM besitzt, sollte noch ein paar Wochen warten. Dann erscheint nämlich

WAS WURDE EIGENTLICH AUS...?

Auf jeder Messe findet man immer wieder Produkte, die mit unheimlicher Beharrlichkeit und frisch geschobenen Terminen stets als »Neuheiten« wiederkehren. Weltrekordhalter bei den »Verzögerern« ist zur Zeit Interplay: Neben diversen CD-ROMs, die endlich erscheinen, sitzen die Programmierer noch an Stonekeep (soll jetzt Ende 1994 erscheinen) – insgesamt gut ein Jahr Verspätung. Als weiterer Schleicher entpuppt sich Dungeon Master II. Das Spiel ist seit über einem halben Jahr fertig – aber nur in einer unpopulären EGA-Version, die Interplay nicht auf den Markt bringen will. Der Austausch der Grafik für VGA-Systeme geht aber nur behäbig vonstatten, so daß Interplay mit einem Weihnachtstermin rechnet.
In der Warteschleife befindet sich auch Armoured Fist, die Panzer-Simulation von NovaLogic. Die Umstellung auf das Voxel-System ist fertig, diesmal plagen die Programmierer einige Feinheiten in der Spielbarkeit des Strategieteils. Neuer angepeilter Termin: Ende August.
LucasArts Tie Fighter hebt auch noch nicht ab: Hier haben die Entwickler Schwierigkeiten mit den Missionen und der Spielbarkeit bekommen. Der Grund: Da Tie Fighter keine Schutzschilde haben (so hatte sich George Lucas das jedenfalls einst ausgedacht), spielt der Pilot meistens Kanonenfutter.
Also arbeitet man an stärkeren Imperiumsschiffen, neuer Struktur (nicht jede Mission muß gewonnen werden) und einigen neuen Taktik-Features, die dem schwachen Tie Fighter eine Chance geben. Auch hier ist nicht vor Spätsommer mit einem fertigen Produkt zu rechnen.
Activisions Mech Warrior II soll bei der Grafik ein weiteres Mal überarbeitet werden. Jetzt wird mit einer Veröffentlichung im Juli gerechnet. Die MPEG-Version von Return to Zork soll es Anfang Mai geben; die deutsche Übersetzung wurde ersatzlos gestrichen.



Superfrog: Süßes Jump-and-Run mit Amphibien-Held



Overdrive: Action-Rennspiel von Team 17

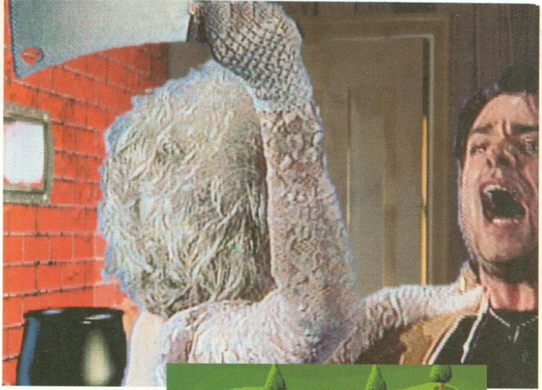


Pinball Dreams II: Beide Flipper-Episoden werden auch zusammen auf einer CD erscheinen

LONDON CALLING

Pinball Dreams Deluxe, das neben den acht Tischen aus den beiden Pinball Dreams-Spielen einige Ray Tracing-Animationen und eine »interaktive Geschichte des Flippers« enthält. Im Juni sollen noch vier neue Tische mit den Themen Tarantula, Jailbreak, Jackpot und Soccer auf den Markt kommen.

Zumindest eine kleine Neuerung hat 21st Century für den nächsten Flipper angekündigt: Bei **Pinball Illusions** (Erscheinungstermin: November) sollen auch mehrere Bälle gleichzeitig im Spiel sein.

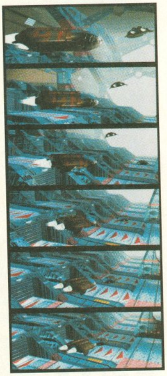


11th Hour: Rückkehr ins Spukhaus mit verbesserter Grafik

UBI Soft

Die Franzosen haben sich zum einen die Europa-Rechte an den Produkten von Reactor gesichert. Das lange angekündigte CD-ROM-Spiel **Spaceship Warlock**, welches seit über drei Jahren auf Macintosh erhältlich ist, soll endlich auch in die PC-Galaxis einfliegen.

Ebenfalls für CD gibt es **The Koshan Conspiracy**, eine erweiterte Version der »B.A.T.«-Spiele. Die Mischung aus Action, Strategie, Adventure und Puzzle sollte in der dicken CD-ROM-Fassung (über 450 Animationen, drei komplette Actionspiele, 250 ansprechbare Charaktere) auch bei B.A.T.-Kennern für langen Spielspaß sorgen.



Koshan Conspiracy: Der Nachfolger der B.A.T.-Adventures

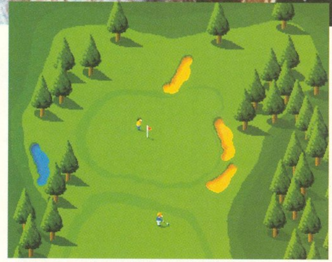
U.S. Gold

Das aufregendste PC-Produkt in den U.S. Gold-Gefilden war die amerikanische Produktion **Under a killing Moon** von Access Software, die wir bereits in Ausgabe 3/94 im Rahmen des CES-Berichts vorstellten. Das grafisch aufwendige Abenteuerspiel soll übrigens komplett in Deutsch erscheinen: Ultima 8-Übersetzer Rolf Busch wird sich um die Textqualität kümmern.



Under a Killing Moon: Noch'n Bild, weil's so schön war...

Das Spiel zur Fußball-WM macht auch munter Fortschritte. **World Cup USA '94** machte beim ersten Anspielen einen flotten, gefälligen Eindruck und wird laut U.S. Gold ganz sicher noch vor Beginn der Weltmeisterschaft erscheinen. Über weitere Einzelheiten berichteten wir bereits in der letzten Ausgabe.



Sensible Golf: Humoristische Schnuffel-Grafik statt 3D-Brimborium

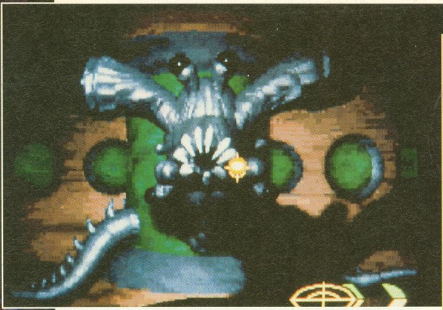
Virgin

Immer für eine Überraschung gut scheint das kauzige Programmierteam Sensible Software. Ende diesen Jahres wollen Jon Hare & Co. ihr neues Sport-Opus **Sensible Golf** abliefern, das von Virgin veröffentlicht wird. Von den üblichen, todernsten Golf-Simulationen soll sich das Programm gehörig unterscheiden. Jon Hare: »Statt so einer langweiligen 3D-Landschaft oder dem 35ten Aufguß von Leaderboard wird es unseren eigenen Grafikstil geben, wie man ihn aus Cannon Fodder oder Sensible Soccer kennt«. Vier ziemlich ausgeflippte Spielfiguren machen die Grüns unsicher; das gewonnene Preisgeld wird in bessere Ausrüstung investiert. Was aus solch kühnen Ideen wie dem Schläger mit Raketenantrieb oder dem »laser-guided ball« wird, erfahren wir nicht vor November – dann soll die PC-Version erscheinen.

Kein Ereignis ist mehr vor Software-Aufbereitungen sicher. Hat man für den Trend »Spiel zur Fußball-WM« noch ungetrübtes Verständnis, verlangt das »Spiel zum D-Day« schon einiges an Robustheit ab. Am 6. Juni jährt sich das 50. »Jubiläum« der Landung der Alliierten in der Normandie; die dazugehörige Flugsimulation »Overlord« bietet dazu den rechten Software-Rahmen. Programmierteam Rowan (zuletzt durch den Langweiler »Reach for the Skies« aufgefallen) verwendet hochauflösende Super-VGA-Grafik für die Darstellung des 3D-Luftkampfs. Ein feinfühliger Pressemitteilungs-Schreiber beglückte uns dazu mit der Analyse »Diese Technik wird verwendet, um die Atmosphäre wieder aufleben zu lassen, die während des Ringens um die Lufthoheit vor dem D-Day herrschte« – ein Mordsspaß!

Ein aktuelleres Szenario bietet die Hubschrauber-Simulation **Werewolf KA-50**. Die moderne Piraterie in der Ozeanregion zwischen dem Persischen Golf und dem Fernen Osten führt zu immer dreisteren Überfällen auf zivile Schiffe. Mit einer Kampfhubschrauber-Flotte sollen Sie für Recht und Ordnung auf hoher See sorgen. Unter den vier verschiedenen Modellen befindet sich auch der Kamov Hokum KA-50, dessen Spitzname »Werewolf« dem Programm seinen lieblichen Titel verleiht. Von den Geldprämien, die Sie für das erfolgreiche Abwickeln einzelner Missionen erhalten, werden die Munitionsvorräte um bessere Raketen ergänzt. Die Grafik-





Creature Shock: Hi-Tech-Action mit bestechender Grafik, fließend animiert

auflösung wird in 320 x 200 Bildpunkten mit Gouraud-Shading oder 640 x 400 ohne Shading präsentiert.

Die Veröffentlichung des »7th Guest«-Nachfolgers **11th Hour** läßt nicht mehr lange auf sich warten. Juni/Juli soll das zwei CD-ROMs füllende Epos erscheinen. Virgin verspricht etwas schnellere 3D-Animationen und 60 Minuten mit Video-Animationen inklusive verbesserter Bildqualität. Das Spieldesign scheint aber wie beim Vorgänger in eine Reihe obskurer Denksportaufgaben zu münden.

Nachdem wir bereits in Ausgabe 3/94 über **Creature Shock** berichtet hatten, wurde das neue Werk von Jez Sans Programmierteam Argonaut der Messe-Öffentlichkeit vorgestellt. Das hochauflösende Action-Spektakel wird es nur auf CD geben; kein Wunder, angesichts der Fülle an vorberechneten 3D-Animationen. Die Erforschung des verschollenen Raumschiffs Amazon wird zu einem Horrortrip: Ernsthaft unheimliche Computergrafik-Geschöpfe müssen durch flinken Mauseinsatz bezwungen werden. Das Programm ist in drei Abschnitte unterteilt, in denen man mal gehend, mal fliegend die 3D-Welt erforscht. Im Prinzip »nur« ein Ballerspiel, aber technisch geradezu unverschämt beeindruckend. Der geplante Veröffentlichungstermin: haarscharf vor Weihnachten.

Langsam, aber sicher setzt Virgin auch seine größten Videospiele-Hits für den PC um. Das Mega-Drive-Modul zum Disney-Trickfilm **Aladdin** war 1993 ein Verkaufsschlager. Die PC-Version des schön animierten Jump-and-Runs soll im Herbst folgen; in seinem Windschatten steht auch ein Spiel zum allerneuesten Disney-Opus **The Lion King** in den Startlöchern. Mit **Cool Spot** wird sich ein weiterer Geschicklichkeits-Test aus dem nett-und-niedlich-Lager dazugesellen.

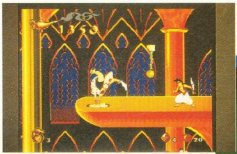
Außerdem bei Virgin zu sehen: Die aktuellen Entwicklungsversionen des Saurier-3D-Adventures **Lost Eden** (nur CD-ROM) und Action-Knallbonbon **Demolition Man**. Über diese Titel berichteten wir schon letzten Monat.

Zeppelin

Hartnäckig klebt der verruchte Dunst des Billigspiel-Anbieters an den wackeren Mannen von Zeppelin. In letzter Zeit gab es aber auch respektable Vorstöße in niveauvollere Gefilde (»Sink or swim«), die in den nächsten Wochen fortgesetzt werden. Parallel für PC und CD-ROM (letztere Version ein paar Mark teurer, aber grafisch erweitert) erscheint **Alex Dampier Ice Hockey**. Vom Strafbank-Aufenthalt bis zum Turniermodus werden zahlreiche Features angekündigt; das Spielfeld wird »schräg von oben« gezeigt (ähnlich wie bei FIFA Soccer).

Die Adventures **Wolfsbane** und **Frankenstein** sollen für dezenten Grusel sorgen; bei **3D Pool** kommen Queue und Kugeln zum Einsatz.

Für die zweite Jahreshälfte kündigt Zeppelin außerdem das Glücksspiel-Sammelsurium **Las Vegas Casino** und die Sport-Simulation **Centre Court Tennis** an. (hl/bs/fs)



Aladdin: Hier ein Bild der Mega-Drive-Version, die jetzt für PCs umgesetzt wird

TOP 10 HOFFNUNGSTRÄGER

Natürlich ist es unmöglich, basierend auf einer Messevorführung die Qualität eines Spiels zu beurteilen. Nach der Rückkehr aus London haben unsere drei reizüberfluteten ECTS-Besucher Lenhardt, Schneider & Stangl sich aber auf ihre Hoffnungsträger-Rangliste geeinigt – Motto: »Spiele, auf die wir besonders gespannt sind«. Ob die fertigen Programme wirklich so gut werden, bleibt abzuwarten.

1. LANDS OF LORE II
(Virgin/Westwood, Winter 94/95)
Der totale Grafik-Overkill wird im Anschluß an diesen Messebericht auf einer separaten Seite vorgestellt. Wenn das Rollenspiel nur halb so gut wird, wie es die Demo-Grafik verspricht... Wow!

2. CREATURE SHOCK
(Virgin/Argonaut, Herbst 1994)
Ein CD-ROM-Action-Spiel, das schöner aussieht als Rebel Assault? Die Messedemo von Creature Shock machte nicht nur uns den Mund wäßrig.

3. THEME PARK
(Bullfrog, Juni 1994)
Die detailreiche Simulation eines Vergnügungsparks (man kann sogar die Salzmenge im Popcorn einstellen!) könnte die üblich hohe Bullfrog-Qualität haben.

4. WORLD CUP SOCCER '94 USA
(U.S. Gold, Juni 1994)
Flexible Fußball-Simulation zur Weltmeisterschaft. Wird sich mit Electronic Arts' PC-Version von »FIFA Soccer« ein hartes Match in den oberen Regionen der Charts liefern.

5. STARFLEET ACADEMY
(Interplay, Sommer 1994)
Enterprise-Szenario + Spielkonzept in Wing-Commander-Tradition + Super VGA... kann bei diesen Zutaten eigentlich noch viel schief gehen?

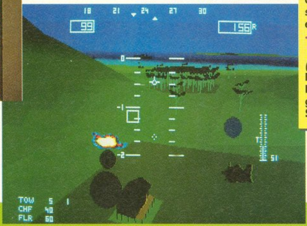
6. SUPER HERO LEAGUE OF HOBOKEN
(Legend, Sommer 1994)
Das komfortable User-Interface von Xanth, irre Gags von Steve Meretzky und eine spielerische Mixtur aus Adventure und Rollenspiel – riecht schwer nach Kult.

7. TIE FIGHTER
(LucasArts, Sommer 1994)
Die heiß erwartete Fortsetzung zu »X-Wing« bietet hauptsächlich spielerische Verbesserungen und eine erweiterte Missions-Struktur.

8. DISCWORLD
(Psygnosis, Herbst 1994)
Wenn dieses Adventure auch nur halb so witzig wird wie die Romane von Terry Pratchett, könnte es den Comic-Adventures von LucasArts Konkurrenz machen.

9. STAR TREK – THE NEXT GENERATION
(Microprose, Herbst 1994)
Nach Captain Kirk und Mr. Spock gehen nun Jean Luc Picard und Commander Ryker auf die Reise durch Weltall. Das Intro kann fast mit der Fernsehvorlage mithalten, das Spielprinzip muß sich erst noch profilieren.

10. INFERNO
(Ocean/DID, Herbst 1994)
Die Grafiken beeindruckten viele Besucher. Wenn DID sich spielerisch gegenüber TFX nochmal steigert, könnte dieser Weltraum-Actiontitel ernsthaft Spaß machen.



Werewolf KA-50: Mit vier verschiedenen Hubschraubern geht es modernen Piraten an den Kragen

AN DER GRAFIK-SCHALLMAUER

Ob aus schönen Animationen auch ein tolles Spiel wird, läßt sich schwer vorhersagen. Westwoods Vorführung des optisch verführerischen »Lands of Lore II« war für uns jedenfalls die bestaunenswerteste Überraschung der Messe.



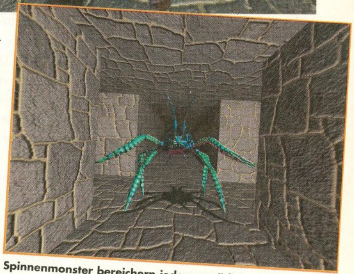
Gegen diesen hochauflösenden Rollenspiel-Gegner aus den Westwood-Studios sieht Ultima Underworld wie ein zerfledderter Pixel-Opa aus

Welcher Messetitel ließ am meisten Kinnladen herunterklappen? Wer entlockte dem PC das imposanteste Grafik-Muskelspiel? Die echten Knaller waren in London dünn gesät und gut versteckt. Virgin präsentierte seine spektakulärsten CD-ROM-Entwicklungen an einem klaustrophobisch engen Düsterstand in einer unscheinbaren Ecke der Halle.


Schauder, Grusel: Das Super-Obermonster sichert sich weiteres Kindergeld


Ein alter Bekannter aus dem Vorgängerspiel feiert ein Comeback

Neben Argonauts »Creature Shock« sorgten hier zwei Demos der US-Truppe Westwood für Wirbel. Das Programmierteam aus Las Vegas (Lands of Lore, Hand of Fate, Dune 2) hat in letzter Zeit viel Geld in gute Grafiker und jede Menge Rechenpower gesteckt. Die gezeigten Animationen der neuesten Westwood-Spiele **Lands of Lore 2** und **Command & Conquer** ließen so manchen Besucher zunächst daran zweifeln, ob hier wirklich ein PC am Werke sei und kein High-End-Grafikcomputer. Atemberaubende 3D-Sequenzen mit kühnen Kameraschwenks, packenden Perspektiven und verschwenderisch schönen Farben. Was wie das Werk einer Profi-Workstation aussieht, lief auf einem schnellen 486er mit Super VGA und sah einfach klasse aus.

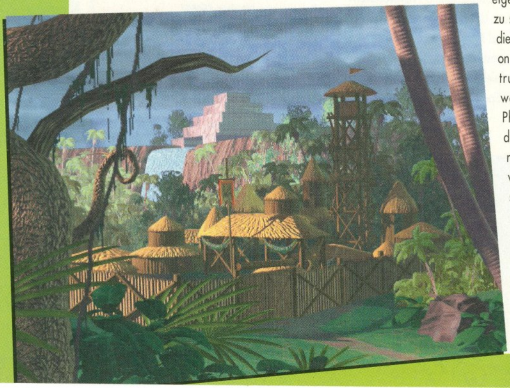

Spinnenmonster bereichern jedes gemütliche Dungeon

Freilich werden die meisten Sequenzen in den Programmen »nur« als Zuguck-Animationen auftauchen und haben mit dem eigentlichen Spielablauf nur indirekt zu tun. Der Speicherhunger für solche optischen Kabinettstückchen wird außerdem nach einem CD-ROM-Laufwerk verlangen, Double Speed bevorzugt.

Von Lands of Lore II gab es auch Grafik aus dem eigentlichen Spiel zu sehen, bei dem die Super-Animation souverän auftrumpft. Westwood-Designer Philip Gorrow, der stolz seine neuen Babies vorführte, versprach einiges. In dem Fantasy-Rollenspiel werden die Gegner bei Kämpfen ständig wechselnde Spezialtechniken einsetzen, vor- und zurückrennen, springen oder klettern. Wenn einem die Pfeile eines Barbaren fein gerendert in HiRes um die Ohren fliegen, zieht man unwillkürlich den Kopf ein.

Kein Zweifel: Westwood gehört zu den Teams, die durch das Ausreizen von CD-ROM, 3D-Rendering und Super VGA die nächste Grafik-Schallmauer durchbrechen werden. Wenn die Amerikaner sich auch beim Spieldesign so ins Zeug legen, darf man ein paar echte Leckerbissen erwarten.

Die Wartezeiten sind aber lang: Das Strategiespiel Command & Conquer, eine Art verbesserte Version des Dune 2-Systems, rutscht Richtung Herbst. Lands of Lore II könnte noch zu Weihnachten herauskommen, aber Philip Gorrow will nicht ausschließen, daß dieser Titel erst Anfang 1995 erscheint. Die beiden Programme werden für CD-ROM entwickelt; Westwood denkt aber über grafisch abgespeckte Disketten-Versionen nach. **(hl)**


Klar sieht das Standbild gut aus... aber Sie sollten erst einmal die Animation sehen!

AKTIONSWOCHEN bei

RUSHWARE



Horten
Horten
Horten

2.5.-7.5.94 Adventure

9.5.-14.5.94 Simulation / Strategie

16.5.-21.5.94 Science Fiction

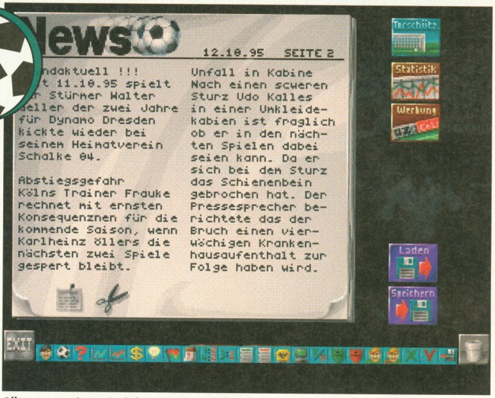
23.5.-28.5.94 Sport

52062 Aachen, Komphausbadstr. 10
10369 Berlin, Anton-Saefkow-Platz 8
38100 Braunschweig, Bohlweg 72
28195 Bremen, Papenstr. 5
27568 Bremerhaven, Bürgermeister-Smidt Str. 10
03046 Cottbus, August-Bebel-Str. 2
06842 Dessau, Franzstr. 85-87
47051 Duisburg, Düsseldorfer Str. 32
40212 Düsseldorf, Berliner-Allee 52
91052 Erlangen, Nürnberger Str. 30
45127 Essen, Kettwiger Str. 1 A
15230 Frankfurt/Oder, Heilbronner Str. 30
07545 Gera, Sorge 23-27
35390 Gießen, Bahnhofstr. 9
06252 Günthersdorf, Merseburger Str. 17 A
58095 Hagen, Friederich-Ebert-Platz 1
06108 Halle/Saale, Große Ulrichstr. 59-61
59065 Hamm, Bahnhofsplatz 3
20095 Hamburg, Mönckebergstr. 1
30159 Hannover, Seilwinderstr. 8
74072 Heilbronn, Fleiner Str. 15
31134 Hildesheim, Almstr. 41
85049 Ingoldstadt, Ludwigstr. 29
07743 Jena, Am Inselplatz 1
87435 Kempten, Residenzplatz 2
47798 Krefeld, Ostwall 170-180
04109 Leipzig, Richard-Wagner-Str. 20
67059 Ludwigshafen, Bismarkstr. 63
08523 Plauen, Postplatz 5-6
68161 Mannheim, N 7
47441 Moers, Homberger Str. 53
48143 Münster, Ludgeristr. 1
41460 Neuss, Oberstr. 91
90459 Nürnberg, Aufseßplatz 18
26122 Oldenburg, Ritterstr. 17
49074 Osnabrück, Wittekindstr. 23
75172 Pforzheim, Westl.-Karl-Friedrich-Str. 17
93047 Regensburg, Neupfarrplatz 8
72764 Reutlingen, Karlstr. 20
73525 Schwäb. Gmünd, Ledergasse 44
97421 Schweinfurt, Jägersbrunnen 11
70173 Stuttgart, Eberhardstr. 28
65843 Sulzbach, Main-Taunus-Zentrum
54290 Trier, Fleischstr. 68-76
89073 Ulm, Bahnhofstr. 5
58452 Witten, Bahnhofstr. 5
08056 Zwickau, Hauptstr. 7-11

Preview: »Bundesliga Manager Hattrick«

DIE DRITTE SAISON

Am 17. Juni sollen zwei Großereignisse die Fußballwelt erschüttern: Deutschland bestreitet das Eröffnungsspiel der Weltmeisterschaft und Software 2000 veröffentlicht den Nachfolger zu »Bundesliga Manager Professional«!



Aller guten Dinge sind drei: In Kürze will Bundesliga Manager Hattrick die Fußball-Fans begeistern

Es gibt einige elementare Fragen, welche die Menschheit seit jeher beschäftigen, ohne sie jedoch wahrlich ergründen zu können: »Warum ist es am Rhein so schön?« und »Warum verkaufen sich Fußballmanager-Spiele so gut?«. In einer Kulturnation, bei der ein nicht unwesentlicher Anteil der männlichen Bevölkerung Montagmorgens die aktuelle Bundesliga-Tabelle auswendig runterrattern kann, ist die Liebe zum sportlichen Zahlensalat anscheinend stark ausgeprägt.

Das Konzept ist einfach: Als eine Art Kreuzung aus Uli Hoeneß und Franz Beckenbauer hat der Spieler Macht über Finanzen, Personalpolitik und sportliche Entscheidungen bei einem Fußballverein. Die Evolution dieses Genres mündete von simplen Urahnen mit Blockgrafik (Addictives »Football Manager«) zu ausgefeilten High-End-Strategiespielen. »Bundesliga Manager Professional« von Software 2000 verkauft sich auch zwei Jahre nach seinem Erscheinen immer noch blendend. Seit dem letzten Weihnachtsgeschäft gibt es in Form des grafisch aufwendigeren »Anstoss« harte Konkurrenz von Ascon.

Das können die Manager-Väter natürlich nicht auf sich sitzen lassen. In routinierter Besetzung wird am 3. Sproß dieser Saga mit dem Titel »Bundesliga Manager Hattrick« gearbeitet. Der Pro-Nachfolger soll Ende Juni bei Software 2000 erscheinen; um Design und Programmierung kümmern sich wie bei den Vorgängern Werner Krahe und Jens Onnen.

WAS WURDE EIGENTLICH AUS HATTRICK?

In Ausgabe 11/93 berichteten wir über ein Fußballstrategie-Projekt von Ikarion mit dem Arbeitstitel »Hattrick«. Obwohl Software 2000 seinen neuen Bundesliga Manager just mit diesem Anhängsel versehen wird, steht für Ikarions Programm keine Umbenennung an. Der Name ist ebenso abgehakt wie der Erscheinungstermin des Programms – angesichts der neuen Bundesliga-Saison schwebt Ikarion der 20. August vor.

Daß der norddeutschen Softwarefirma ihr Bundesliga Manager nicht nur lieb, sondern auch teuer ist, beweist ein Lizenzabkommen mit dem DFB. Für eine nicht genannte Summe, die sich aber deutlich über Taschengeld-Niveau bewegen dürfte, gewährte der Deutsche Fußballbund seinen Segen. Software 2000 darf dadurch offizielle Logos sowie »echte« Vereins- und Spielernamen verwenden.

Beim neuen Bundesliga Manager wird die Grafik erstmals auf 256 Farben ausgelegt. Ein wesentlicher Anteil der spielerischen Verbesserungen geht auf Kundenwünsche zurück – in den letzten Jahren stapelten sich die Vorschläge von Langzeitspielern. Neben einem Vereinsteam Ihrer Wahl können Sie jetzt zusätzlich die deutsche Nationalmannschaft trainieren. Welt- und Europameisterschafts-Modi sind natürlich mit von der Partie; Qualifikationsrunden inklusive. Sie können auch Freundschaftsspiele gegen andere Nationen arrangieren.

Beim Vereinsgeschäft gesellen sich zu Bundesliga, 2. Liga und Amateur-Divison die neue Regionalliga, die ab der kommenden Saison vom DFB eingeführt wird. Erstmals wird in einem Fußball-Strategiespiel auch das offizielle Hallen-Masters in der Wintersaison berücksichtigt. Wie in Wirklichkeit muß sich Ihr Team durch gute Plazierungen bei anderen Hallenturnieren erst für diese Endrunde qualifizieren, deren Erreichen sich vor allem auf das Bankkonto wohltuend auswirkt. Europacup-Runden sind wie gehabt vertreten. Der Pokal der Landesmeister wird sogar nach dem neuen Verfahren abgewickelt, daß ab der Saison 94/95 Gültigkeit hat: 16 Vereine (statt bisher 8) können sich für die Champions League qualifizieren, die jetzt vier Gruppen umfaßt.

Neben den deutschen Ligen verwaltet das Programm die Resultate von vier weiteren europäischen Elite-Divisionen. Insgesamt gibt's 90 deutsche plus 48 internationale Vereinsteams mit Original-Wappen, 62 Nationalmannschaften sowie 1800 deutsche und 720 internationale Spieler – Uff! Die Darstellung des Spielablaufs soll grafisch wesentlich aufwendiger werden. Sie können eine beliebige »Konferenz« zusammenstellen, um quasi live über Tore in anderen Stadien informiert zu werden. Nach dem Ende des Matches Ihrer Mannschaft werden die spannendsten Szenen in einer Zusammenfassung nochmals gezeigt.

Alleine bei den Tabellen und Statistiken gibt es fast schon mehr Features als bei einem durchschnittlichen Spreadsheet. Sie können die Tabellen nach allen möglichen Kriterien sortieren lassen; das Programm wagt auf Wunsch sogar eine Hochrechnung Marke »Wer wird Deutscher Meister?«. Finanzielle Tendenzen werden ebenso ausgewertet wie der Marktwert Ihrer Spieler. Einzelne Kicker lassen sich neben aufgebessertem Gehalt auch mit Prämien gezielt motivieren – z.B. für Meisterschaft. Nicht-Abstieg oder das Erzielen einer bestimmten Anzahl



Bundesliga Manager Hattrick erstrahlt in 256-Farben-Grafik



Natürlich werden auch die Trainingslager-Optionen verfeinert

von Toren. Im Mannschaftsumfeld tummeln sich Jugendbetreuer (bis runter zur Schülermannschaft), Masseure und Ärzte. Letztere haben angesichts von 30 Verletzungsarten bis hin zur Invalidität alle Mullbinden voll zu tun.

Die Programmierer versprechen 10 Schwierigkeitsgrade, 3 Komplexitätsstufen und freie Wahl von Verein und Startliga für alle PC-Manager – bis zu 4 Personen können mitspielen. Bei soviel zusätzlichen Details wollen Krahe und Onnen keinesfalls die Einsteiger verschrecken. Es wird zahlreiche Automatik-Funktionen geben, bei denen das Programm dem Spieler Routinearbeiten abnimmt. Wird die Mannschaft z.B. automatisch aufgestellt, berücksichtigt die Automatik neben den Stärkewerten auch individuelle Talente der einzelnen Spieler (Linksfüßler, Rechtsfüßler). Das Programm denkt sogar daran, daß nicht mehr als drei Ausländer in einem Team kicken dürfen (ab sofort verzichten wir an dieser Stelle auf die bewährten Christoph-Daum-Witze). Und die Suche nach Verstärkungen muß nicht mehr in endlosen Studien der Transferliste ausarten. Geben Sie einfach an, welche Mindestleistungen der Neuzugang in einzelnen Kriterien haben soll – sobald ein Spieler auf der Liste auftaucht, der den Anforderungen genügt, werden Sie darüber informiert.

Man darf gespannt sein, ob das messerscharf terminierte Veröffentlichungsdatum auch für die PC-Version eingehalten wird: Bis zum 17. Juni, wenn Deutschland und Bolivien die Weltmeisterschaft in den USA eröffnen, soll das Programm (ohne Gewähr) in den Geschäften sein. Wenn's dabei bleibt, dann können wir in der nächsten PC Player auch den ausführlichen Test von Bundesliga Manager Hattrick präsentieren. **(hl)**

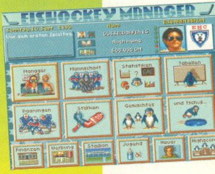
DIE MANAGER-AHNEN

Im Frühjahr 1989 erschien das erste »Bundesliga Manager«-Programm bei Software 2000 für den Amiga. Umsetzungen für PC, Atari ST und C 64 folgten wenig später. Tiefgang und Grafik waren nicht gerade sensationell, doch Heinrich Lenhardt urteilte schon vor fünf Jahren anerkennend »Steinalte Spielidee in neuem Glanz«. Nachdem das kleine, feine Spielchen sich vom Geheimtip zum Dauerbrenner mauserte, durfte die Fortsetzung nicht fehlen. Mit »Bundesliga Manager Professional« gelang im Herbst 1991 eine Steigerung bei Qualität und Erfolg: Seit seinem Erscheinen tummelt sich das Programm beharrlich in den deutschen Verkaufscharts.

Das Programmierteam Krahe und Onnen wagte vor einem Jahr den Seitensprung aufs Eis: Der »Eishockey-Manager« offerierte ein ähnliches Sport-Strategiekonzept, sahnte aber nicht so gewaltig ab wie seine Fußball-Vettern.



Bundesliga Manager Professional



Eishockey Manager

AKTUELLE MELDUNGEN

A Aktuell

Der neue Steuermann

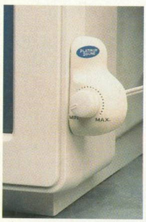


In den »FlightMAX« wurden Schub-Kontrolle und ein Seitenruder integriert

Mitten im schönsten Luftkampf, wenn Sie am Heck der feindlichen Maschine hängen, müssen Sie den Blick vom Monitor abwenden und auf der Tastatur die Knöpfchen fürs Seitenruder oder die Geschwindigkeit suchen. Suncom hat das Problem erkannt und bietet mit dem »FlightMAX« einen Joystick an, der bei normaler Größe neben einem Regler für die Motorleistung auch zwei Schalter für die Seitenruder hat.
Um den Joystick optimal an Ihren PC zu koppeln, gibt's von Suncom die Steckkarte Gameport 2000. Sie soll für alle Modelle vom 286er bis zum Pentium einwandfrei funktionieren und läßt Sie zwei Joysticks anschließen.
Weitere Informationen bei Leisuresoft in Bönen.

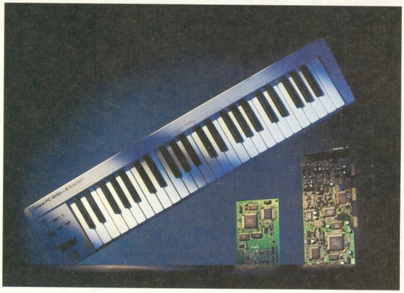
Mach' endlich die Kiste leiser...

Was ist der große Haken an jeder Soundkarte? Die Lautstärkeregelung. Entweder muß man hinter den PC kriechen, um ein verdächtig kleines Rädchen zu drehen, oder darf dicke TSR-Programme laden, die viel Speicher fressen und während der meisten Spiele sowieso nicht funktionieren. Eine ebenso verblüffend einfache wie elegante Lösung bietet »SC&T2« an: Der »Platinum Sound Multimedia Controller« ist ein Lautstärkeregler, den man zwischen Lautsprecher und Soundkarte schaltet. Der Regler war bei Redaktionsschluß in Deutschland noch nicht lieferbar, interessierte Händler können sich aber an SC&T2 in Antwerpen, Belgien wenden.



Einfach und doch genial: Der externe Lautstärkeregler von SC&T2

Escom hat Roland



Jetzt gibt es die neuen Roland-Soundkarten auch bei Escom

Midi-Experten sind sich einig: Synthesizer-Hersteller Roland hatte einige der am besten klingenden Profi- und General-Midi-Soundkarten im Programm. Die gab's bisher aber nur im Musikfachhandel; jetzt bietet Escom als erster Computer-Fachhändler die aktuellen Roland-Karten bundesweit an. Dazu gehört die RAP-10AT (ca. 900 Mark), eine Midi-Soundkarte mit Sampling-Teil (nicht Sound Blaster-kompatibel), die komplett mit Profi-Software zum Komponieren und Digital Editing geliefert wird.
Das »GM Sound Daughterboard« (ca. 300 Mark) ist eine Wave Blaster-kompatible Aufsteckkarte für Sound Blaster 16 / 32, die für Roland-typischen Orchestersound in General-Midi-Spielen sorgt. Für die Musiker gibt es zur externen Ansteuerung der Soundkarte noch das Keyboard »PC-200MKII« (ca. 400 Mark) mit vier Oktaven Umfang, das den PC mit Soundkarte in ein echtes Musikinstrument verwandelt.

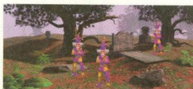
CD-ROMs zum Beamen

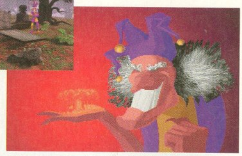
Echte Star Trek-Fans wollen, daß der Computer sie morgens mit »Fascinating« begrüßt, seine Fehlermeldung mit der Stimme des Androiden Data spricht und ansonsten die Geräusche einer typischen Raumschiff-Brücke von sich gibt. Die beiden CD-ROMs »Personal Multimedia Collection« zu den Fernsehserien »Star Trek« und »Star Trek – The Next Generation« enthalten jeweils über Original Soundeffekte und Zitate sowie eine Handvoll relativ schlecht digitalisierter Bilder. Auf Videos oder Animationen müssen Sie aber verzichten. Wenn ihnen knapp 100 Mark für die Original-Sounds (verwendbar unter Windows 3.1) nicht zu teuer sind, schlagen Sie bei Ihrem Händler zu oder wenden Sie sich an Leisuresoft in Bönen.



Malcom kehrt zurück

In letzter Sekunde erreichten uns von Westwood noch die ersten Bilder zu »Legend of Kyrandia III«, welches auf der ECTS-Messe in London noch nicht zu sehen war. Die Programmierer haben gerade erst mit der Arbeit angefangen, deswegen stehen nur wenige Details fest: Malcom, der Bösewicht aus Teil 1, ist wieder da und holt den Spieler diesmal in eine Dimension der Spielzeuge und Hofnarren. Das verspricht ja heiter zu werden... (bs)



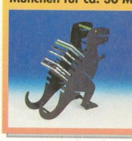




Der dritte Teil von »Legend of Kyrandia« ist schon in Arbeit

EIN DINO FÜR DIE CDs

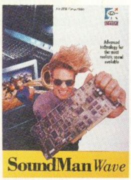
Immer noch nicht genug Dinosaurier im Haus? Jetzt gibt es den »T-Racks«-CD-Ständer. Der Plastikdino mit grün schimmernden Auge nimmt bis zu 17 CDs auf. Das muß ja nicht gerade der Soundtrack zu »Jurassic Park« sein – mit CD-ROMs wird er genauso fertig. Den ungewöhnlichen Ständer gibt es bei Designies, München für ca. 30 Mark.



Kein Fleisch-, sondern ein CD-ROM-Fresser: »T-Racks« von Designies

JETZT IST DIE MACHT MIT IHNEN!





CYBERMAN™ UND SOUNDMAN WAVE™. NEUE DIMENSIONEN FÜR ACTION UND SOUND.

Sie brauchen Kontrolle und Power in der Welt der neuen, actiongeladenen 3D-Spiele und Sound-Anwendungen. Mit **CyberMan**, dem futuristischen Interaktiv-Controller für PC-Spiele, haben Sie alle drei Dimensionen voll im Griff. Es ist das einzige Kontrollgerät mit sensorischer Rückkopplung. Damit bekommen Sie die Action hautnah zu spüren! **SoundMan Wave***, die Soundkarte der nächsten Generation mit dem neuen OPL-4 Chip, arbeitet mit der fortschrittlichen Wavetable-Synthese, um heiße16-Bit-Soundeffekte und realistische Musik zu erzeugen. **Wenn Sie Action und Sound ERLEBEN wollen, holen Sie sich CyberMan und SoundMan Wave.**



CYBERMAN UND SOUNDMAN WAVE FINDEN SIE U.A. BEI:

ALLKAUF - BRINKMANN - COMPUTER COMPANY -
HERTIE - HORTEN - KARSTADT - MEDIA MARKT - SCHADT - VOBIS

SONST NOCH FRAGEN? RUFEN SIE UNS EINFACH AN. **LOGI GMBH 089 / 89467-308.**

LOGITECH AUSTRIA 06474 74 01. LOGITECH SCHWEIZ 021 863 50 00.

LOGITECH
The Senseware Company

*Garantiert 100 %ig kompatibel mit SoundBlaster, AdLib und General MIDI. Mit SCSI CD-ROM-Schnittstelle, Joystick- und MIDI-Anschluß. Mitgeliefert werden 5 wertvolle Software-Pakete.



WER BRAUCHT

Wird der MS-DOS-Siegeszug jetzt auch Sega und Nintendo aus dem Rennen werfen? Oder wird umgekehrt der PC von neuen, leistungsstarken Videospielen gekillt?



Winnie »Maniac« Forster gegen Boris »PC Player« Schneider: Noch tauschen sie nur giftige Blicke aus, aber das Rede-Duell hat noch nicht begonnen.

Tatort: Poing bei München. Tatzeit: Ende April 1994. Zwei Journalisten streiten um die Zukunft der Videospiele. Auf der einen Seite steht Winnie Forster, Redakteur bei der 16-Bit-Konsolenzeitschrift »Maniac«. Er sagt: »Videospiele werden den PC in Schach halten« Die Gegenseite vertritt Boris Schneider, Redakteur bei PC Player. Sein Motto: »Cartridge ist tot, es lebe CD-ROM – und zwar auf dem PC«.

WINNIE: Boris, Du glaubst also, daß in der Zukunft die Spieler immer noch vor einer Tastatur sitzen, sich mit Fehlermeldungen rumärgern, ihr »Ultima 11« mit Windows laden?

BORIS: Da die PCs endlich immer einfacher und standarisierter werden...

WINNIE: ...der PC wird also zu einer Videospiele-Konsole!

BORIS: Nein, er wird nicht zum Videospiel, aber er wird die Funktionen eines Videospiels übernehmen. Sprich, man braucht kein Videospiel mehr, weil der PC es perfekt ersetzt.

WINNIE: Da bin ich anderer Meinung: Wenn ich Dosen öffnen will, hole ich mir einen Dosenöffner. Wenn ich mich wecken lassen will, kaufe ich einen Wecker. Wenn ich spielen will, kaufe ich ein Videospiel – nicht eine zehnmal teurere Allround-Kiste, die ein normaler Mensch auch gar nicht kapiert.

BORIS: Andererseits wird sich auch niemand sieben verschiedene Computer kaufen wollen: Einen fürs Briefeschreiben, einen für elektronische Kommunikation, einen fürs Spielen, und so weiter.

Aus dem Videospiele-Markt ist die Luft raus. Jedes Spiel, daß man mit einem Modul, einem Videochip und einem Joypad realisieren kann, ist doch schon programmiert. Innovationen gibt's nicht mehr – außer im Bereich CD-ROM, und da kann keiner den PC stoppen. Das ist alles kein Hirngespinst: Weihnachten 1993 war für die Videospiele-Leute ein finanzielles Desaster und für PC-CD-ROMs der endgültige Durchbruch mit rekordverdächtigen Zuwachszahlen.

WINNIE: Natürlich ist die Mode »Videospielen« vorbei. Der Markt ist gewisserweise gesättigt – mehr Konsolen kann man kaum noch verkaufen, denn wer eine will, hat eine. Über 30 Prozent aller Haushalte in USA haben ein Videospiel. Aber neue Konsolen werden trotzdem Erfolg haben, weil die mehr bieten. Die Videospieler wollen mehr Power, aber sie wollen die Einfachheit einer Konsole: Modul rein und läuft. Videogames are here to stay!

BORIS: Also erstmal wird es immer Spiele geben, für die man eine Tastatur braucht. Das sind die komplexeren Adventures und Rollenspiele und natürlich alle Simulationen. Du brauchst zumindest so was wie eine Maus – ein digitales Joypad mit drei Knöpfen ist wirklich nicht der Weisheit letzter Schluß.

WINNIE: Wenn ein Videospiel so was wirklich brauchen würde, dann käme das als Zusatz auf den Markt – denk an die Super-Nintendo-Maus. Aber offensichtlich benötigt man das nicht für komplexe Programme; siehe Ultima 8 auf PC und Dutzende von Konsolen-Rollenspielen.

Und völlig neue Eingabegeräte werden wir auch zuerst bei den Konsolen finden. Die können nämlich ihre eigenen Standards schaffen und müssen nicht mit tausend Tricks an mehreren hundert verschiedenen Intel-kompatiblen PCs rumknödeln.

BORIS: Ich wundere mich, warum überhaupt noch jemand was für Nintendo entwickelt. Du kennst doch die Knebel-Lizenzverträge. Sechs Monate im voraus mußt du dein Modul bestellen und bezahlen. Nintendo streicht bei jeder produzierten Cartridge fast zehn Dollar Gewinn ein – ob du sie verkaufen kannst, oder nicht. Und läuft ein Modul mal richtig gut und du bist ausverkauft, dann dauert es Monate, bis du eine Nachlieferung bekommst. Dieses irrsinnig hohe Risiko wird dieses Jahr mindestens die Hälfte der Entwickler plattmachen. Nintendo selbst gibt ja zu, daß vielleicht mal 20 Prozent aller Module die Entwicklungskosten wieder einspielen.

WINNIE: Daß sich dieses Schema totgelaufen hat, ist allen klar. Deswegen sind die Lizenzbedingungen bei neuen Konsolen ja wesentlich einfacher. Und deswegen wird sich CD-ROM auch schnell durchsetzen. Denn CDs kann man billig an jeder Straßenecke schnell herstellen, wenn man den Inhalt hat. Wenn Nintendo dann seine Politik nicht ändert, läuft denen fast jeder Entwickler weg. Firmen wie Sony, Atari und 3DO werden den Entwicklermarkt mit ihren Konsolen positiv umkrempeln.

Aber die Leute werden sich keinen PC ins Wohnzimmer stellen wollen. Der ist viel zu klobig, paßt nicht an den Fernseher. Er ist halt was für den Schreibtisch und fürs Büro.

BORIS: Von wegen. Geh doch mal an einem langen Samstag zu Vobis oder Escom und schau dir an, wer sich alles schon PCs kauft. Das sind nicht nur Akademiker und Teenager. Ganz »normale« Leute wollen auch am Abenteuer Computer teilhaben. Das merken wir doch auch an unseren Lesern – das sind nicht mehr reine Techno- und Game-Freaks; das sind Menschen, die einfach Spaß an der Herausforderung PC und Computerspiel haben.

WINNIE: Und ich seh das genau umgekehrt: Das sind die Bahnbrecher, die das elektronische Spiel gesellschaftsfähig machen. Und wenn diese Hürde genommen ist, dann werden Erwachsene auch Videospiele akzeptieren. Dann heißt es »Bye bye, PC«.

BORIS: Aber für die Spiele von morgen brauchen wir derart viel Leistung in den Chips und auch in der Mechanik – nichts geht mehr ohne CD-ROM – daß es Blödsinn wäre, zweimal diese Leistung zu kaufen: Einmal als Spielekonsole und einmal als Computer für die Textverarbeitung.

WINNIE: Ja, aber zu welchem Preis? Erstens mal kostet das heutige Videospiel nur ein Zehntel und zum anderen kapieren die meisten Leute den PC einfach nicht. Den will keiner mehr haben, wenn es bequemere Alternativen gibt.

BORIS: Die bequemen Alternativen sind aber auch die kindischen Alternativen. Wenn ich älter als fünfzehn bin und mal was Anspruchsvolles spielen will,

NOCH VIDEOSPIELE?

können mir die Konsolen doch nichts bieten.

WINNIE: Wenn du mal eines dieser neueren japanischen Konsolen-Rollenspiele gesehen hättest, dann würdest du »Ultima 8« wegwerfen – das ist weniger komplex als das, was Konsolen-Rollenspiele heute bieten. Wir haben da nur dieses Henne-und-Ei-Problem: Weil der Markt in Deutschland heute so auf Kids orientiert ist, wagt niemand ein Experiment mit einem Spiel für Erwachsene, weswegen der Markt sich selbst zum Kindermarkt degradiert.

BORIS: Na, dann sollten die Videospiele-Hersteller vielleicht einmal den Snobismus aufgeben und gucken, was für Titel auf PCs am besten laufen: Flugsimulationen, Adventures & Co. Ist doch gar nicht schwer, rauszukriegen, was Erwachsene wollen. Offensichtlich hat der Videospiele-Markt gar kein Interesse an den Erwachsenen. Und das wird ihm über kurz oder lang das Genick brechen, denn auch die Videospieler von heute werden langsam älter und anspruchsvoller.

WINNIE: Nintendo und Sega sind aber nicht die einzigen Spieleanbieter und wenn deren Rechnung nicht aufgeht, auch bald nicht mehr die Marktführer. Sony, Philips, 3DO, NEC ja sogar Atari werden zu einer echten Gefahr für die alten Strukturen im Videospiele-Markt.

BORIS: Naja, das ist jetzt aber echte Zukunftsmusik. Alle diese Kisten sind entweder nicht auf dem Markt oder haben sich weltweit vielleicht hunderttausend Mal verkauft. Es gibt aber schon über fünf Millionen PCs mit CD-ROM und die Zahl wird sich dieses Jahr noch verdoppeln! Das bedeutet, daß ein Spieleentwickler für CD-ROM um eine PC-Version kaum herum kommt, wenn er ein paar Mark verdienen will. Flops gabs ja nun schon genug mit den CD-ROM-Konsolen: CDTV ist weg, CD32 liegt wie Blei in deutschen Händlerregalen und seit etwa vier Jahren höre ich alle sechs Monate von Philips »Jetzt geht's mit CD-i richtig los!«.

WINNIE: Diese Flop-Konsolen waren aber auch technisch miserable Maschinen. CD-i basiert auf acht Jahre alter Technologie. Und eine Amiga-Konsole, die teurer ist als ein Amiga-Computer, aber weniger kann, ist natürlich ein Schuß in den eigenen Fuß; das hat Commodore nie begriffen. Aber die neuen Geräte kommen und sie sind preiswert und leistungsstark. Sie werden Dinge können, die kein PC fertigbringt. Es wird das geben, was die Amerikaner »Killer Apps« nennen: Spiele, die so gut sind, daß man deswegen gleich eine ganze Konsole kauft.

BORIS: Ja aber wer wird denn die Killer Apps entwickeln? Du hast vorhin von der Henne und dem Ei geredet. Das gleiche Problem gibt es hier: Während Nintendo und Sega aus der Software-Szene kamen und das Spiel, welches die Hardware gleich mitverkauft, selber schreiben konnten, stehen Sony, Atari und Commodore ohne einen wirklich starken Software-Partner da. Selbst 3DO hat es nicht fertig gebracht, selber die Killer Apps zu schreiben; da wurde unter hohem finanziellem Risiko die Firma »Crystal Dynamics gegründet, die zwei, drei recht gute 3DO-Programme entwickelte. Und was macht Crystal Dynamix heute, nur sechs Monate nach Erscheinen des 3DO? PC-Spiele, damit endlich Geld in die Kasse kommt.

WINNIE: Der PC kann doch mittelfristig nicht die Lösung sein. In 10 Jahren Videospielen ist mir nicht einmal ein Modul mittendrin abgestürzt, mußte ich nicht einmal irgendwelche neuen Betriebssyteme installieren, Prozessoren austauschen oder Soundkarten konfigurieren. Auf dem PC gebe ich ja für eine neue schnelle Grafikkarte schon mehr Geld aus als für ein komplettes Super Nintendo. Welcher Privatmann braucht da noch PCs?

BORIS: Für die 200 Mark kriege ich nur ein Spielzeug für Kinder. Für 2000 Mark kriege ich einen Computer mit nahezu unbegrenztem Potential.

WINNIE: Das ist doch nur eine Alibi-Funktion. Die Erwachsenen kaufen kein Videospiel, weil sie nicht damit erwischt werden wollen. Kein Mensch holt sich freiwillig ein Auto, bei dem er alle zwei Wochen das Armaturenbrett umkonfigurieren muß. Oder eine Waschmaschine, bei der man durch sieben Menüs muß, um den Weichspüler einzufüllen. Die PCs kommen damit durch, weil man als intellektuell gilt, wenn man ihn hat. Selbst wenn man damit nur spielt.

BORIS: Naja, da mag ich jetzt mal zynisch sagen, mir ist es egal, ob jemand den PC kauft, weil er sich weiterbilden will oder weil er nur so tun will, als ob er sich weiterbildet. Das Kaufmotiv ändert nichts an der Tatsache, daß man die Videokonsolen liegen lassen wird und zu einem richtigen Computer greift.

WINNIE: Du mußt doch auch akzeptieren, daß es nicht schlecht ist, Videospiele einfach nur zu konsumieren, genau so wie man gerne Fernsehen guckt oder ins Kino geht. Die doppelte intellektuelle Herausforderung, Spiel und Hardware-Konfiguration, ist out. Es muß so werden, daß ich ein neues Spiel genauso einfach konsumieren kann, wie die Lindenstraße oder eine CD von Metallica: einschalten und läuft. Das kann der PC einfach nicht und deswegen wird er auf Dauer nicht akzeptiert.

BORIS: Wenn wir in fünf Jahren nur noch zwei Gruppen haben wollen, die elitären Entwickler und die »Doofies«, die nur noch Module einstecken können und keine Ahnung haben, was RAM und ROM sind, dann mag diese Vision ja Spaß machen.

WINNIE: Aber genausowenig ist es ein Vorteil des PCs, daß man dran herumbasteln und sich mit Kompatibilität herumschlagen muß – wenn ich dieses Wort schon höre, »kompatibel«, dann könnte ich die Wände hoch gehen.

BORIS: Na, das wirst du die nächsten Jahre aber oft hören. Nach meiner letzten Schätzung sind es zwischen acht und zehn Systeme auf CD-ROM-Basis, die sich in den nächsten zwei Jahren bekriegen werden. Die CDs sehen alle gleich aus; aber für welche Konsole oder welchen Computer sind sie gemacht? Wie oft kauft ein Kunde eine CD, die nicht zu seinem Abspieler paßt, bis er aufgibt?

WINNIE: Der Handel wird sich da was einfallen lassen. Schließlich kommen hier keine Nobodys auf den Markt. Sony ist ja stark im Bereich Video und HiFi. Und Musik bringt Sony Music stapelweise auf den Markt. Die sind in Hard- und Software zu Hause, die haben da schon die richtigen Konzepte.

BORIS: Ich erinnere mich nur an die letzten Standards, die Sony setzen wollte. Wo bekommst du noch Leerkassetten für einen Beta-Viderorecorder? Stell dir vor, es gäbe sechs verschiedene Formate von Videokassetten. Und manche Spielfilme gäbe es nur auf bestimmten Formaten. Das kann nur zwei Folgen haben: Der gesamte Markt bricht zusammen, weil er für den Kunden zu kompliziert ist, oder es kristallisiert sich schnell ein Marktführer heraus, an dessen Format sich alle heranhängen.

WINNIE: Dann wird es halt ein oder zwei Marktführer geben. Im Computerbereich ist es genauso: Erst war es Atari XL gegen C 64. Dann Amiga gegen Atari ST. Zur Zeit läuft das Duell Amiga gegen PC. Jedesmal gab es einen eindeutigen Sieger. Genauso wird es den acht CD-Konsolen ergehen. Der Markt ist dann wieder klar und rein, kein Kunde wird sich ärgern. Und dann gibt es eine derart interessante Alternative für den PC, daß es mit diesem steil bergab gehen wird.

BORIS: Und mich beschleicht der Verdacht, daß der Marktführer jetzt schon feststeht: Gegen die Millionen von PCs, die schon verkauft sind, müssen die neuen Konsolen sich erstmal durchsetzen. **(bs)**



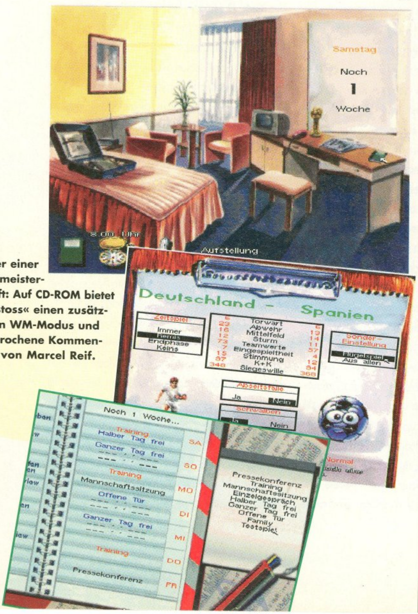
ANSTOSS
WM-EDITION

Die in wenigen Wochen erscheinende CD-ROM-Version des Fußball-Strategiehits »Anstoss« wird ein paar angenehme Überraschungen bieten. Zum einen enthält sie natürlich das »normale« Anstoss-Programm, bei dem Sie einen Proficlub an die Spitze der Bundesliga managen können. Dazugepackt wurde außerdem die »WM-Edition«, ein Nationalmannschafts-Modus, der zur Weltmeisterschaft in den USA wie gerufen kommt. Von der Qualifikation bis zur Endrunde spielen Sie entweder das 94er-Turnier nach oder starten eine neue WM in einem Land Ihrer Wahl.

Als Nationaltrainer verfügt man über einen ansehnlichen Spielerkader und hat Zugriff auf neue strategische Optionen. Während der Vorbereitung wird jede Stunde genau verplant – empfiehlt sich vor dem Halbfinale gegen Brasilien leichtes Training, eine Mannschaftssitzung oder ein »Tag der offenen Tür«? Zu den neuen spielerischen Feinheiten gehören listenreiche Taktiken wie »Zeit schinden«; an Ereignissen drohen so unterschiedliche Überraschungen wie »Erdbeben« oder »Aufstand der Spielerfrauen«.

Als technischen Leckerbissen verspricht Ascon außerdem eine Live-Kommentierung der Spiele per Sprachausgabe. Diese Rolle wurde mit einem echten Promi besetzt: TV-Reporter Marcel Reif gab im Tonstudio etwa 500 Phrasen zum Besten, die für das CD-ROM digitalisiert wurden. Neben Standardsituationen werden auch außergewöhnliche Ereignisse (z.B. Österreich wird Weltmeister) von der Stimme des großen Meisters weise kommentiert.

Die WM-Edition soll auch separat auf Diskette angeboten werden; außerdem verspricht Ascon eine Update-Möglichkeit für alte Anstoss-Käufer. Einzelheiten dazu werden wir in unserem Testbericht nachliefern, der hoffentlich schon nächsten Monat folgt. **(hl)**



Bilder einer Weltmeisterschaft: Auf CD-ROM bietet »Anstoss« einen zusätzlichen WM-Modus und gesprochene Kommentare von Marcel Reif.

Hitparade

PC-SPIELE-CHARTS

DEUTSCHLANDS PC-VERKAUFSHITS (DISKETTE)

Platz	Titel	(Vormonat) Hersteller
1	SIM CITY 2000	(1) Maxis
2	ANSTOSS	(2) Ascon
3	T.F.X.	(5) Ocean
4	SAM & MAX HIT THE ROAD	(3) LucasArts
5	AUFSCHWUNG OST	(7) Sunflowers
6	FLIGHT SIMULATOR 5.0	(4) Microsoft
7	CHRISTOPH KOLUMBUS	(17) Software 2000
8	PINBALL FANTASIES	(19) 21st Century
9	PRIVATEER	(6) Origin
10	X-WING	(8) LucasArts
11	DAY OF THE TENTACLE	(13) LucasArts
12	ACES OVER EUROPE	(15) Dynamix
13	FRONTIER (ELITE II)	(11) Gametek
14	INDY CAR RACING	(9) Virgin/Papyrus
15	MORTAL KOMBAT	(18) Virgin
16	SYNDICATE	(12) Bullfrog/Electronic Arts
17	PIRATES GOLD	(14) Microprose
18	HAND OF FATE	(–) Virgin/Westwood
19	JURASSIC PARK	(10) Ocean
20	LANDS OF LORE	(20) Virgin/Westwood

Quelle: Media Control

PC-VERKAUFSHITS (CD-ROM)

Platz	Titel	(Vormonat) Hersteller
1	REBEL ASSAULT	(1) LucasArts
2	BATTLE ISLE II	(–) Blue Byte
3	DAY OF THE TENTACLE	(2) LucasArts
4	STRIKE COMMANDER	(3) Origin
5	RASENMÄHER-MANN	(4) Storm

Quelle: Media Control

DER MOGEL-PROFI

Auf diese Hardware haben Sie gewartet: Mit Action Replay läßt sich fast jedes Programm betrügen und problemlos durchspielen.



Action Replay ist eine Kombination aus Hard- und Software, mit der Sie Ihre Spiele hemmungslos bemogeln können

Wer viel Geld für ein Computerspiel ausgibt, will auch was davon haben. Doch so manches Programm ist für den »Durchschnittsspieler« schon zu schwer: Fiese Gegner, gemeiner Level-Aufbau und zu wenig Lebensenergie des Helden sorgen dafür, daß viele nicht mal die Hälfte des teuer bezahlten Programms genießen können. Wer dagegen 250 Mark für ein »Action Replay«-Modul anlegt, grinst den Computerspiel-Gefahren ins Gesicht.

Action Replay besteht aus einer Steckkarte, die in einen beliebigen 8-Bit-Steckplatz im PC eingebaut werden muß. Ein solcher verlassener 8-Bit-Platz ist eigentlich überall noch frei, da praktisch alle anderen Steckkarten sowieso in 16-Bit-Plätze (zwei hintereinanderliegende Steckerleisten) eingesetzt werden müssen. An eine Buchse, die einem Mausanschluß verdächtig ähnlich sieht, wird ein Schalter mit etwa 1,50 Meter langem Kabel angeschlossen. Der Schalter läßt sich bequem neben die Tastatur oder Maus legen.

Jetzt muß nur noch ein kleines Programm (3 Kilobyte) geladen werden. Das Blinken einer grünen Leuchtdiode am Schalter zeigt an, daß Action Replay bereit ist. Durch einen Druck auf den roten Knopf wird das aktuelle PC-Programm ausgeblendet und der Action-Replay-Schirm erscheint.

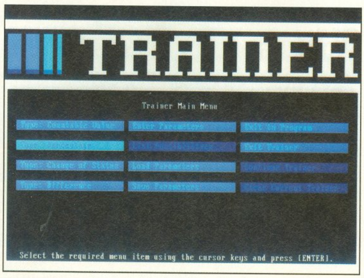
Für PC-Laien empfiehlt es sich, sofort den Befehl »Train« einzugeben, woraufhin ein Menü auftaucht.

Diese Trainer-Funktion arbeitet wie folgt: Das Programm muß sich an einer bestimmten Stelle im Speicher merken, wieviel Geld, Leben oder Energie Ihre Spielfigur hat. Action Replay überwacht diese Speicherstelle etwa zehn mal die Sekunde und stellt sicher, daß sich der Wert darin nicht ändert: Wenn Ihnen ein Leben abgezogen wird, gibt Action Replay es maximal eine Zehntelsekunde später wieder. Sie müßten also schon innerhalb eines Augenblicks mehrere Male »sterben«, um diesen Schutzmechanismus zu überlisten.

Nun können weder Sie noch das Action Replay-Modul genau wissen, an welcher Speicherstelle das Spiel diese Daten sichert. Und bis zu 8 MByte von Hand zu durchforsten, würde endlos lange dauern. Deswegen hat Action Replay vier verschiedene Suchmethoden, um diese Stellen aufzuspüren. Am einfachsten ist die Suche nach einer konkreten Zahl: Sie lassen Action Replay zuerst nach allen Stellen forschen, die z.B. eine 3 enthalten (wenn Ihre Spielfigur zu Beginn 3 Leben hat).

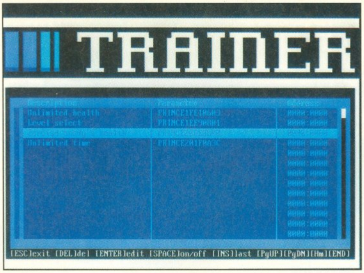
Nach dieser Suche kehren Sie zum Spiel zurück, verlieren ein Leben und ermitteln diesmal nach allen Stellen, die nur noch eine 2 enthalten. Normalweise hat Action Replay mit diesem Verfahren nach drei bis vier Durchgängen die richtige Stelle gefunden. Diese wird dann in eine Tabelle eingetragen; sie können dort dem gefundenen Code auch einen Namen geben, beispielsweise »Anzahl Leben«. Genauso gut sucht man in einem Rollenspiel nach Hit Points oder in einer Flugsimulation nach der Anzahl der Raketen.

Die drei weiteren Suchmodi brauchen im allgemeinen länger und finden auch harte Brocken. Manche Spiele zeigen keine Zahlen, sondern nur Energiebalken an. Sie sollten die Suche starten, wenn der Energiebalken möglichst genau auf 100, 75, 50 oder 25 Prozent Länge steht. Ein weiteres Suchprogramm findet »Status-Bits«. Wenn Sie in einem Spiel beispielsweise ein Unverwundbarkeits-Extra finden, welches nur einige Sekunden anhält, können Sie genau nach diesem Zustand fahnden und ihn ebenfalls einfrieren. Ein letzter Such-Algorithmus durchstöbert den Speicher nach Differenzen, beispielsweise bei großen Punktzahlen. Sie suchen also nach Werten wie »Ich habe jetzt 50 Punkte mehr als vorhin«. Damit lassen sich Programme überlisten, die gegen solche Mogelversuche getarnt wurden und die Werte nicht direkt speichern.



Das Trainermenü von Action Replay zeigt die vier verschiedenen Such-Modi

Natürlich probierten wir Action Replay mit vielen Spielen aus und waren verblüfft: Mit etwas Geduld beim Suchen hatten wir bei einem guten Dutzend aktueller Titel nicht die geringsten Probleme. Lediglich wenn man aus Versehen eine Fehleingabe tätigt, kommt man ins Schwitzen: Auf einmal findet Action Replay mehrere hunderttau-



Wenn Sie einen Parameter gefunden haben, können Sie ihn in einer Tabelle speichern und anderen Spielern zugänglich machen

send Speicherstellen, die in Frage kämen. Da müssen Sie die Fahndung komplett neu beginnen.

Die Installation der Steckkarte ist nicht ganz leicht: Action Replay belegt 16 KByte Speicher im »UMB«-Bereich von MS-DOS. Wer also mittels Memmaker oder QEMM seinen Speicher optimiert hat, muß nach dem Einbau von Action Replay erneut die RAM-Optimierer laufen lassen, da sich die Adressräume entsprechend verschoben haben.

Außerdem belegt Action Replay einen eigenen Interrupt im Bereich von 2 bis 7 – das kann zu Konflikten mit Kombi-Soundkarten (General Midi und Sound Blaster) führen. Wenn die Karte aber läuft, ist sie durch fast nichts zu stoppen. Lediglich Windows 3.1 im erweiterten Modus wollte Action Replay nicht freezen.

Neben dem Trainer-Modul bietet die Steckkarte aber auch andere Aspekte, die allerdings nur für Profis und Programmierer geeignet sind. So können Sie den kompletten Speicher mittels eines Monitors untersuchen und verändern. Praktisch ist auch die Screenshot-Funktion, die den aktuellen Bildschirm als PCX-Datei auf Festplatte schreibt.

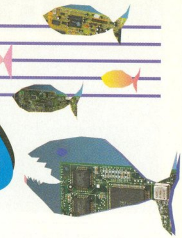
Mit Vorsicht zu genießen ist allerdings die Load- und Save-Funktion, die bei allen Spielen funktionieren soll. Hier wird das komplette RAM des PCs auf Festplatte gesichert. Das macht Sinn, wenn Sie am Abend vor dem Abschalten des PCs den aktuellen Stand der Dinge speichern wollen, um diesen am nächsten Morgen sofort wieder zu laden. Wenn Sie aber vor dem Laden irgendetwas an Ihrer Festplatte verändern, neue Dateien erzeugen oder Programme verschieben, kann es passieren, daß nach dem Laden eines Spielstands der nächste Festplatten-Zugriff im Chaos endet. Im RAM steht nämlich der alte Zustand Ihrer Platte, die sich inzwischen verändert hat. Wenn Sie jetzt etwas schreiben lassen, kann das mit totalem Datenverlust enden. Hier sollte das Handbuch deutlicher auf die Gefahren eingehen.

Action Replay ist ein durchdachtes Modul mit vielen Zusatzfunktionen, die normale Spieler gar nicht brauchen, Profis aber nicht mehr missen möchten. Sieht man von kleinen Installations-Schwierigkeiten ab, ist die Bedienung des Trainerteils einfach und komfortabel. Wer eine umfassende Mogel-Hilfe für Spiele braucht, sollte hier zuschlagen. **(bs)**

Action Replay wird in Deutschland vertrieben von der Firma Dataflash GmbH, 46446 Emmerich.

Test: Die neuen Soundkarten

WELLENBAD



Immer echter, immer lauter, immer teurer: Mit OPL4, WavEffects und anderen Extras lockt eine neue Soundkarten-Generation. Aber was bringt das dem Spieler in der Praxis?

Es war einmal, vor etwa zwei Jahren, da schien die Welt noch in Ordnung: Jedes Computerspiel unterstützte den Sound Blaster, einige unverzagte Hersteller zusätzlich den damals schon auslaufenden Roland-MT32-Standard. Seit dieser Zeit hat sich die Stereo-Erweiterung des Sound Blaster Pro etabliert; außerdem hat sich General Midi als neuer Musik-Standard vorgestellt.

Über 98 Prozent aller Soundkarten machen ihre Musik immer noch nach der sogenannten FM-Synthese. Aus ein paar mathematischen Sinus-Schwingungen wird ein Klang gebildet, der oft nicht besonders echt, sondern blechern-elektronisch klingt. Solange man seine Kompositionen darauf abstimmt ist das kein Problem, aber wenn klassische Stücke oder orchestrierte Filmmusik erklingen sollen, wirkt die Quäckerei nicht sonderlich beeindruckend.

Hier hat die »Wavetable«-Synthese Ihren Auftritt. Dabei wird (wie auf einer CD) ein Instrumenten-Sound aufgenommen, digitalisiert und in einem ROM gespeichert. Da solche Klänge sich meistens schon nach wenigen Zehntelsekunden in sich wiederholen und man so durch eine »Schleife« auch längere, echt klingende Töne erzeugen kann, passen in ein ROM von einem MegaByte schon über hundert Instrumente hinein. Je mehr Platz das ROM bietet, desto bessere Qualität haben die Instrumenten-Samples; Profi-Studiogeräte verwenden oft ein paar Megabyte, nur um ein einzelnes Instrument möglichst realistisch wiederzugeben.

Diese Wavetable-Technik ist die eine Hälfte von General Midi. Hier wurden 128 Instrumente festgelegt, die jeder GM-Synthesizer gefälligst zu beherrschen hat. Allerdings muß dieser Synthesizer auch angesprochen werden. Und hier hat sich (obwohl nicht zwingend vorgeschrieben) ein Midi-Interface nach MPU-401-Spezifikation durchgesetzt. Der Computer schickt also seine Musik an das MPU-401-Interface. Dieses wandelt die Computer-Daten in Midi-Daten um, die an den Synthesizer weitergeleitet werden. Der wiederum macht daraus Daten, die der entsprechende Chip versteht.

Da inzwischen alle großen Spielehersteller General Midi aktiv unterstützen, erscheinen immer mehr Kombi-Soundkarten, die sowohl den alten Sound Blaster-Standard und die FM-Synthese, wie auch General Midi mit Wavetable-Technologie unterstützen. Drei dieser neuen Karten haben wir auf den Prüfstand gestellt und uns dabei natürlich in erster Linie mit der Spiele-Kompatibilität befaßt.

Sound Blaster AWE 32

Mit der AWE 32 will Creative Labs eine neue Generation von Soundkarten einleiten. Die neue Karte basiert auf der »Sound Blaster 16« und enthält auch deren CSP-Chip (hieß früher ASP-Chip). Außerdem wurde ein komplett neuer Teil an die Karte angebaut: AWE steht für Advanced WavEffects und bezeichnet die Baugruppe, in deren Mitte der EMU-8000-Soundchip steht. Dieser Chip kann Instrumentensamples aus RAM und ROM wiedergeben und bietet so satten Orchestersound, da die Samples für die General-Midi-Instrumente sich im ROM auf der Karte befinden. In das RAM können Sie Ihre eigenen Instrumente laden – wenn die entsprechende Software dafür veröffentlicht wird (zu Redaktionsschluß war sie ins Beta-Stadium gerückt). Für Musiker ist das RAM auf bis zu 28 MByte aufrüstbar; 512 KByte Mindestausstattung sind von vorneherein enthalten.

Die AWE 32 hat auch einen Midi-Port im MPU-401-Standard. Außerdem steht auf der Packung die Aussage, daß die Karte General-Midi-kompatibel sei. Allerdings bedeutet das keinesfalls, daß die AWE 32 mit General-Midi-Spielen funktioniert. Der Midi-Port geht nämlich ins Leere. Nur wenn Sie ein Midi-Musikinstrument anschließen oder einen Wave Blaster (optional erhältlich) aufstecken, spielen die GM-Spiele Musik. Der EMU-Chip bleibt stumm, denn er wird gar nicht über Midi angesteuert.

Damit Sie trotzdem was hören können, hat Creative einen Midi-Interpreter programmiert, der auf dem PC gestartet werden muß und satte 44 Kilobyte RAM verschlingt. Dieser Interpreter fängt alle Daten ab, die an die Midi-Schnittstelle geschickt werden, rechnet sie in Kommandos für den EMU-Chip um und läßt so die entsprechenden Sounds ertönen. Das kostet nicht nur die erwähnten 44 KB sondern auch Rechenzeit: Spiele laufen einige Prozente langsamer, wenn dieser Midi-Emulator läuft. Viel schwerer wiegt, daß der Emulator die Interrupt-Hardware des PC ziemlich durcheinanderbringt. Dadurch weigern sich fast alle 386-Programme ordnungsgemäß zu laufen. Spiele von Origin, Electronic Arts, id Software, Maxis und einigen anderen Softwarehäusern stürzen ab, bleiben stumm oder starten gar nicht erst – meistens genau die mit dem wirklich tollen General Midi Sound.

Nach einem Sturm des Protestes von den Erstkäufern der Karte versuchte Creative in Stellungnahmen zu beruhigen:

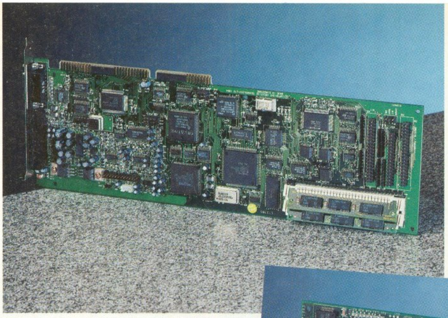
Zum einen würden Spiele-Entwickler in ihre neuen Programme spezielle AWE-Treiber aufnehmen. Leider nutzt dies nichts für die Software, die heute und in den nächsten Wochen verkauft wird. Creatives Ziel ist, AWE 32 als neuen Standard zu etablieren, der General Midi ablösen soll. Aber wenn das mangels Käufern fehlschlägt, werden die Spielefirmen besseres zu tun haben, als noch eine Exoten-Karte zu unterstützen. Zum zweiten will Creative den Emulator verbessern, konnte aber zu Redaktionsschluß keine konkreten Daten nennen. Zum dritten soll es Patches geben, die den Midi-Treiber in manchen Spielen mit dem AWE 32-Treiber austauschen. Einen solchen Patch für »SimCity 2000« und drei andere Programme hat Creative zu Redaktionsschluß parat gehabt.

Die AWE 32 hat noch einige andere interessante Eigenschaften: Der ASP-Chip, der auf dem Sound Blaster 16 eigentlich gar nichts tat, kann jetzt als Effektgenerator dienen. So können Sie die Sounds des EMU-Chips oder des AdLib-Chips mit Halleffekten versehen, was die Tonqualität beträchtlich steigert. Wahlweise ist aber auch mittels »QSound« eine Art Surround-Effekt einzuschalten.

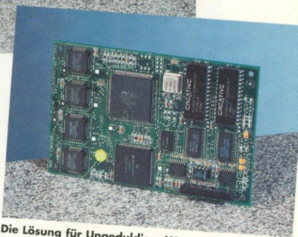
Neben General Midi wird auch der erweiterte GS-Standard von Roland unterstützt. Im GS-Modus stehen mehr Instrumente sowie der Hall-Generator auch Midi-Musiken zur Verfügung. Außerdem gibt es einen MT32-Modus, der aber nur die Instrumentierung des MT32 simuliert und bei vielen Spielen falsche Sounds liefert.

Auf einen Lautstärkeregler auf der Platine hat Creative diesmal verzichtet – dafür gibt es separate Ausgänge für Lautsprecher oder einen externen Verstärker (sprich die HiFi-Anlage). Noch ein programmtechnischer Schuß in den Ofen: Um das Mixer-Programm zur Lautstärken-Änderung zu starten, müssen in der CONFIG.SYS-Datei beim Booten zwei Treiber geladen werden, die wiederum 36 KByte schlucken. Der Treiber für den ASP-Chip braucht weitere 2 KByte. Wenn Sie dann noch den GS-Emulator starten, der knuffige 64 KByte braucht, haben Sie 102 KByte RAM »ausgegeben«, nur damit Sie Ihre neue Soundkarte unter DOS voll ausnutzen können. Hier sollte Creative seine Programmierer schleunigst an einer komplett neuen Software basteln lassen.

Unser Fazit: Mit dieser Karte tun sich reine Spieler zur Zeit keinen Gefallen. Sie ist nicht Sound Blaster Pro, sondern nur Sound Blaster-kompatibel; die General Midi-Emulation krankt und der Preis ist mit 750 Mark für diese Fähigkeiten zu hoch. Wenn in einem Jahr fast alle Spiele den AWE-Sound unterstützen, übertrifft die AWE32 jede General-Midi-Karte ihrer Preisklasse. Findet dieser Support aber nicht statt, bringt dieses Board mehr Frust als Lust. Wer die Karte schon gekauft hat und sich über mangelnde Kompatibilität ärgert, kann immerhin noch einen Wave Blaster nachkaufen und aufstecken: Dann laufen alle General-Midi-Spiele ohne Treiber und Verrenkungen.



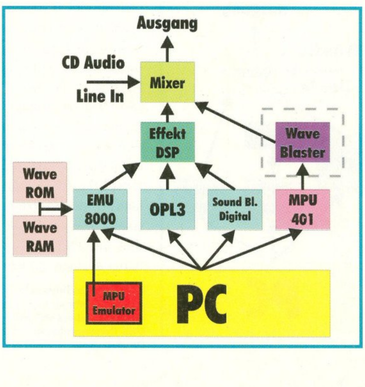
Creatives neuester Streich, die Sound Blaster AWE 32, hat so manches Kompatibilitäts-Problem



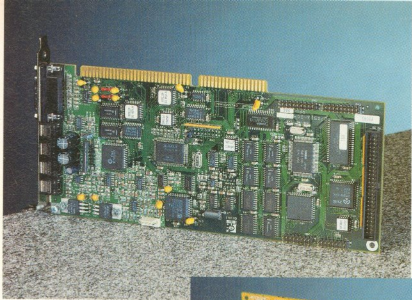
Die Lösung für Ungeduldige: Wer die AWE 32 GM-kompatibel kriegen will, kann die Zusatzplatine Wave Blaster kaufen und aufstecken.

SoundMan Wave

Als AdLib Ende der achtziger Jahre die erste Soundkarte für PCs entwickelte, ging für den Chiphersteller Yamaha ein Goldregen nieder. Seit diesem Tag verwendet praktisch jede Soundkarte der Welt einen OPL2- oder OPL3-Chip für die FM-Synthese. Der Zahn der Zeit nagte aber auch an Yamaha, auf Wavetable-Sound wollen die Kunden nicht mehr verzichten. Deswegen gibt es den OPL4-Chip, der abwärtskompatibel zu seinen Vorgängern ist, zusätzlich aber auch Instrumente aus einem Wavetable-ROM abspielen kann. Die erste uns bekannte Soundkarte mit dem OPL4-Chip ist der »Soundman Wave« von Logitech. Neben dem OPL4-Chip sorgt ein von Mediavision lizensierter Teil für 16-Bit-Digital-Sound bei Sprachausgabe und Geräuschen. Dieser Teil ist zum alten Sound Blaster (8 Bit, Mono) kompatibel; Sound Blaster Pro wird aber nicht unterstützt und auch zu MediaVision-Soundkarten besteht keine Kompatibilität. Damit ein Spiel also 16-Bit-Digital-Effekte ausgeben kann,



Der schematische Aufbau der AWE 32 zeigt: Der EMU-Teil ist nur unter wilden Verrenkungen General-Midi-kompatibel zu kriegen.



Die Soundman Wave verwendet den neuen Yamaha-OPL4-Chip zur Wavetable-Synthese

hinter dem AWE 32 zurück. Schade nur, daß man auf Sound Blaster Pro-Effekte verzichten muß.

Für CD-ROM-Enthusiasten hat der Soundman Wave nur ein SCSI-Interface an Bord; die diversen AT-BUS-Interfaces hat man weggelassen. Außerdem gibt es vielsagende »Expansion Boards« an einer Seite der Karte. Hier soll man in Zukunft einen DSP-Zusatz für Spezial-Effekte aufstecken können; nähere Informationen dazu lagen aber noch nicht vor. Weiterhin fällt auf, daß auch diese Soundkarte keinen Lautstärkeregler mehr hat. Das Programm zur Lautstärkereglung belegt aber resident nur ein paar KByte RAM und kann auch so gestartet werden, daß es gar keinen Speicher belegt. Alles in allem ist die Soundman Wave eine erstaunlich handzahme Karte, die an das Ideal von »Einstecken und läuft« sehr nahe herankommt.

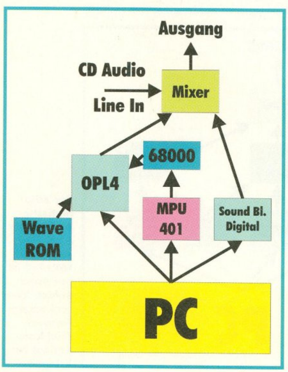
muß es speziell für den Soundman umprogrammiert werden.

Die Wavetable-Synthese von OPL4 hat allerdings noch nichts mit General Midi zu tun, denn Midi-Kommandos versteht der Chip selbst nicht. Logitech ging aber wesentlich intelligenter vor als Creative: Statt einen Software-Emulator auf dem PC zu programmieren, verpaßten die Entwickler dem Soundman einen eigenen Prozessor. Neben dem OPL4 Chip tummelt sich ein waschechter 68000 auf der Platine. Dieser 68000 spielt Midi-Interpreter: Er holt Musikdaten am MPU-401-Interface des Soundman ab und verwandelt diese per internem Programm in OPL4-Kommandos. Das geschieht für den PC völlig transparent und ohne RAM-schluckende Treibersoftware. Für den Soundman muß nur ein einziger Treiber in der CONFIG.SYS gestartet werden; dieser belegt nicht ein Byte Speicherplatz sondern initialisiert die Karte nur auf die gewünschten IRQs und DMAs. Sollte wider Erwarten ein Kompatibilitäts-Problem auftauchen, kann Logitech mit einem Treiber-Update den 68000 umprogrammieren – ohne wertvollen DOS-Speicher zu belegen.

Die Hardware-Kompatibilität in den Sound Blaster- und General Midi-Modi ist sehr gut: Unser Testdurchlauf fand keinerlei Problemspiele. Die Klangqualität des OPL4 Chips hängt aber um einiges



Bei Aztech müssen Sie die Wavetable-Synthese als Zusatzkarte nachkaufen



Im Schemaaufbau zu sehen: Ein eigener Prozessor übersetzt die Midi-Kommandos in OPL4-Befehle.

Aztech Sound Galaxy 16 Extra

Aztech hat sich nie darum bemüht, neue Soundstandards zu schaffen, sondern mit seinen Karten die wichtigsten Standards am Markt so genau wie nur möglich nachzubilden. Die bisherige 16-Bit-Karte, die »Sound Galaxy 16« konnte selbst einen Covox Sound Master emulieren; diese obskureren Standards hat man in der neuen »Extra«-Version weggelassen und sich auf das Wesentliche konzentriert. Herausgekommen ist eine für 16 Bit sehr kleine Soundkarte.

Neben einer vollständigen Sound Blaster Pro-Emulation, die anders als bei allen anderen Testkandidaten auch mit den wenigen Stereo-Spielen am Markt einwandfrei zurecht kommt, haben die Entwickler auch das »Windows Sound System« (WSS) nachgebaut. Dieser 16-Bit-Standard von Microsoft macht aber nicht nur unter Windows Sinn; auch die wenigen DOS-Spiele, die 16 Bit-Sounds unterstützen, greifen gerne auf das WSS zurück.

In Sachen Bedienkomfort geht die Sound Galaxy einen nahezu perfekten Weg: DMA, IRQ und Co. werden per Software eingestellt. Allerdings muß dazu kein Treiber geladen werden. Wenn die Konfigurations-Software einen dieser Parameter ändert, »lernt« die Soundkarte diesen in einem eigenen EEPROM-Chip. Diese Daten überleben jeden Reset oder Stromausfall: Wenn Sie den PC am nächsten Tag wieder einschalten, sind nicht nur die Parameter, sondern sogar noch alle Lautstärkewerte, Bässe und Höhen genau so, wie Sie die Karte vorher programmiert hatten. Und das, ohne einen einzigen Treiber zu laden.

In der Grundform bietet die Aztech-Karte keine Wavetable-Synthese, aber die kann man nachkaufen. Die findigen Entwickler haben auch den »Wave Blaster« von Creative Labs geklont. Auf dem Aufsteckmodul »Wave Power« stecken zwar andere Chips, aber die Funktion ist die gleiche: Über

die MPU-401-Schnittstelle auf der Soundkarte wird die Zusatzplatine als General-Midi-Synthesizer angesprochen. Wave Blaster und Wave Power sind dabei beliebig austauschbar: Beide passen sowohl auf die SG16 Extra wie auf einen Sound Blaster 16 oder 32 AWE.

Eines hat man allerdings bei der Wave Power weggelassen: Es gibt keinen Emulationsmodus für den Roland MT-32. Inzwischen werden aber kaum noch Spiele hergestellt, die nur Roland aber nicht General Midi unterstützen. Ein weiterer feiner Unterschied ist die Anordnung der Chips. Während Sie auf dem Wave Blaster quasi nach unten zeigen, stehen sie auf dem Wave Power nach oben ab. Deswegen belegt die SG16-Karte mit Aufsatz in Ihrem PC zwei Slots, denn direkt darüber können Sie wegen der überstehenden Chips keine Steckkarte einbauen.

Die Huckepack-Methode ist eine kostengünstige Alternative zu den beiden anderen Soundkarten. Hier können Sie die Gesamtsumme auf zwei Karten verteilen; erst kaufen Sie für ca. 250 Mark die SG16, später dann die Wave Power-Erweiterung für weitere knappe 300 Mark. Übrigens ist die Aztech-Karte auch unter anderem Namen bei verschiedenen Herstellern erhältlich, beispielsweise bei CPS Hamburg als »Audio Blaster 16 Extra«. **(bs)**

BLEIBT BITTE KOMPATIBEL!

Es gibt zu viele Soundkarten auf der Welt. Hinz und Kunz fühlen sich berufen, neue »Standards« in die Welt zu setzen. Und wer sich »kompatibel« nennt, ohne beim Hersteller des Originals dafür zu zahlen, hat gleich einen Haufen Rechtsanwälte am Hals.

Die Leidtragenden sind die Kartenkäufer und die Spieleprogrammierer. Die haben wirklich besseres zu tun, als jeden Monat noch eine neue Soundkarte in ihr Repertoire aufzunehmen. Lampenhersteller ändern ja auch nicht alle vier Wochen ihre Fassungen und bringen die Glühbirnenhersteller in Zugzwang. Nur die Kartenbastler sind über den Dienst am Kunden erhaben.

Creative ist der größte Soundkarten-Hersteller der Welt. Daß liegt sicher nicht ganz alleine an der Qualität der Produkte: Es gab immer schon besser klingende Soundkarten als die Sound Blaster-Serie. Aber ein Sound Blaster war immer kompatibel, gab dem Kunden die Gewißheit, daß die Spiele laufen werden. Wer einmal Ärger mit einer anderen Karte hatte, kehrt gerne reumütig zum Original zurück.

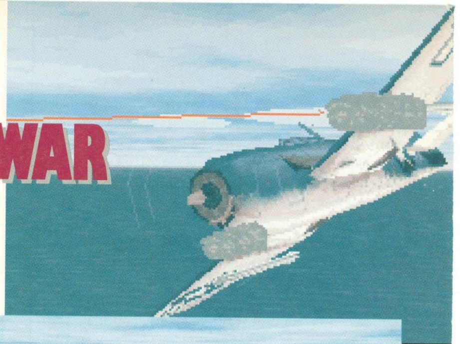
Mit dem AWE 32 wird Creative aber übermütig. Anscheinend wurde in letzter Sekunde ein Emulator gestrickt, um den neuen »Standard« doch noch kompatibel zu »General Midi« zu machen, welches sich endlich in der Spieleszene etabliert hat. Gleichzeitig werden Spielefirmen von Creative-Mitarbeitern hofiert wie nie. Das ist keine selbstlose Hilfestellung sondern eiskalte Berechnung: Da Creative den AWE 32 nahezu clonesicher konstruiert hat, müssen die Kunden, die den AWE-Sound wollen, halt eine Creative-Karte kaufen.

Zu guter Letzt torpediert man die Bemühungen, den Audio-Standard des Vesa-Konsortiums zu etablieren. Mit den Vesa-Treibern gäbe es keine Probleme mehr: Alle Spiele mit Vesa-Support laufen auf allen Soundkarten mit Vesa-Treiber. Ohne umständliches Setup, Interrupt-Geschiebe und DMA-Gedränge. Während MediaVision die erste Soundkarte mit Vesa-Treibern ausliefert, gibt's von Creative auf der CeBit-Pressekonferenz aber nur ein »Wir setzen selber Standards« zu hören.

Wenn andere Soundkarten-Hersteller in ähnliche Allüren verfallen, kann das den umgekehrten Effekt haben. Zehn neue »Standards« rangeln dann um die Marktherrschaft, während die Spielehersteller aus Verzweiflung nur den kleinsten gemeinsamen Nenner unterstützen: trötige AdLib-Musik und 8-Bit-Mono-Rauscheffekte.



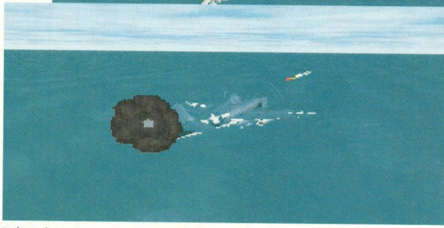
1942: PACIFIC AIR WAR



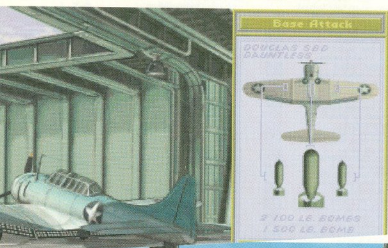
Der Pazifik: Japaner und Amerikaner stehen sich im 2. Weltkrieg gegenüber. Als Pilot, Stratege oder in beiden Rollen gleichzeitig beginnen Sie Ihre Karriere in der neuen Microprose-Simulation.

Das waren noch Zeiten: von intelligenten Raketen keine Spur, Radar- oder Frühwarnsysteme waren ebenso Fehlanzeige wie Head-Up-Displays und ähnliches. Im Krieg um die Vorherrschaft im Pazifik traten Amerikaner und Japaner mit Flugzeugträgern und kleinen Propellermaschinen gegeneinander an. Patrouillen um die Flotte standen auf der Tagesordnung, gegnerische Stellungen wurden bombardiert und feindliche Schiffe torpediert.

In dieses Szenario versetzt Sie die Flugsimulation »1942: Pacific Air War« von Microprose. Sie können nicht nur als Pilot auf amerikanischer oder japanischer Seite den Krieg im Pazifik nachspielen, sondern sich auch als Kommandant Ihrer Flotte mit Taktik und Strategie beschäftigen. Wird eine Ihrer Flugzeugstaffeln dabei in einen Kampf verwickelt, müssen Sie entscheiden, ob Sie den Autopiloten einsetzen oder selbst in den Kampf eingreifen. Als aktiver Pilot werden Sie entweder bei einer Jäger-Staffel fliegen oder einen Bomber steuern.



Rakete los! Dieser Pilot versteht keinen Spaß...



Vor dem Start muß das Flugzeug bewaffnet werden



Die Landschaften bei Pacific Air War sind mit Texturen überzogen und abgerundet

Die Option, mit der Maus als Admiral Ihre Flotte und die Stützpunkte zu kommandieren, ähnelt dem Microprose-Strategiepiel »Task Force 1942«. Bei Pacific Air War können Sie aber nur als Pilot aktiv in die Kämpfe eingreifen, nicht als Kapitän der einzelnen Schiffe. Um sich gegen Überraschungen abzusichern, sollten Sie Flugzeuge den Luftraum absuchen und Patrouillen ausschwärmen lassen. Ihnen ist das zu langweilig und Sie wollen lieber aktiv eingreifen? Kein Problem! Kommt es zu einem Zusammenstoß mit feindlichen Maschinen, fragt das Programm, ob Sie selbst ein Flugzeug steuern wollen.

Schwingen Sie sich wagemutig hinter den Steuerknüppel, bemerken Sie neben dem satten Brummen des Motors zuerst

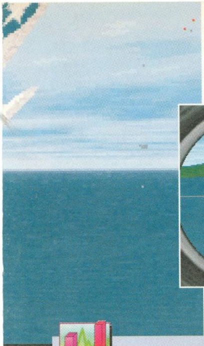
FLORIAN STANGL

Microprose hat sich deutlich am Dynamix-Klassiker Aces of the Pacific orientiert und mit eigenen Standards kombiniert. Herausgekommen ist eine anspruchsvolle Flugsimulation, die vor allem grafisch begeistern kann.

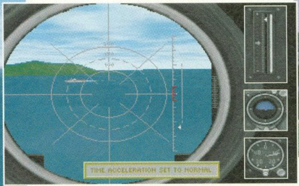
Die Missionen haben aufgrund des authentischen historischen Hintergrunds nun mehr Zusammenhang als bei diversen anderen Microprose-Produkten, wenngleich es wieder einmal keine richtige Story mit originellen Charakteren wie beim Konkurrenten »Pacific Strike« gibt. Die Handlung können Sie nur durch das Basteln eigener Missionen verändern, nicht aber im Karriere-Modus – schade!

Pacific Air War bietet neben der Flugsimulation auch noch ein kleines Taktik- und Strategiespiel; für Profis aber zu beschränkt, für reine Flieger zu langatmig. Wer die Mischung mag, sollte es ausprobieren.

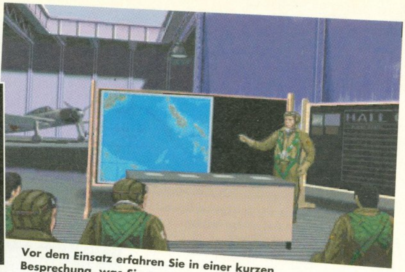
Nicht ganz optimal ist der Autopilot, der einen immer die ganze Strecke abfliegen läßt. Selbst bei 32facher Zeitbeschleunigung können Sie manchmal bequem einen Kaffee trinken gehen – das nervt nicht unerheblich. Und trotzdem: Pacific Air War ist eine optisch tolle, spielerisch solide Simulation.



Pacific Air War geizt nicht mit detaillierten Flugzeugen



Dem Schiff im Zielkreuz wird gleich ein Torpedo einheizen



Vor dem Einsatz erfahren Sie in einer kurzen Besprechung, was Sie zu tun haben

IM WETTBEWERB

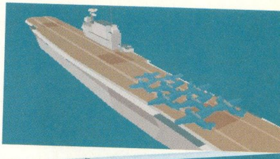
Strike Commander	88
PACIFIC AIR WAR	**81**
Aces Of The Pacific	79
Pacific Strike	76
Dogfight	69

Trotz toller Grafik und kleinen Beigaben wie Taktikspiel und Missions-Editor kann Pacific Air War Spitzenreiter Strike Comander nicht vom Simulationsthron stürzen. Die direkte Konkurrenz Pacific Strike bietet feine optische und spielerische Gimmicks, aber nicht so viel Anspruch und Komplexität. Der Klassiker Aces of the Pacific ist trotz seines Alters noch gut mit dabei und bietet eine echte Alternative. Leichtere Simulations-Actionkost mit verschiedenen Flugzeugtypen bietet Dogfight.

die vielen Instrumente im Cockpit und die mangelnde Sicht nach draußen. Das deutschsprachige Handbuch klärt schnell darüber auf, daß die Sicht mit zwei Tasten relativ flott verändert werden kann. Wie schon bei anderen Flugsimulationen von Microprose (Dogfight, Fleet Defender) müssen Sie die Instrumente nach unten schieben, um freien Blick nach vorn zu haben. Neben den Standardsichten nach links, rechts und hinten bietet Pacific Air War ein »virtuelles Cockpit«, das schon bei Konkurrent »Strike Commander« positiv auffiel. Mit dem Joystick drehen Sie Ihren Kopf recht flott und stufenlos.

Die verschiedenen Maschinen der Amerikaner und Japaner fliegen je nach Bewaffnung unterschiedlich. Wenn Ihr Jagdflugzeug mit voller Bombenladung angegriffen wird, sollten Sie schleunigst alles abwerfen, was abzuwerfen ist; sonst reagiert es träge wie eine hochschwangere Ente. Dieses realistische Verhalten der Flugzeuge läßt sich aber ebenso abschalten wie begrenzte Munition, die blendende Sonne, gefährliche Crashs, die Kollisionsabfrage im Flug und die Intelligenz der Gegner. Je leichter Sie es sich machen, desto geringer ist Ihre Punktzahl am Ende des Spiels. Fliegen Sie eine einzelne Mission, läßt sich außerdem ein Trainingsmodus aktivieren, der Ihnen die Arbeit zusätzlich erleichtert. Ihnen stehen Dutzende von Missionen zur Verfügung, die Sie einzeln anwählen. Auch Uhrzeit und Wetter werden mit wenigen Mausklicks nach Ihrem Geschmack getrimmt.

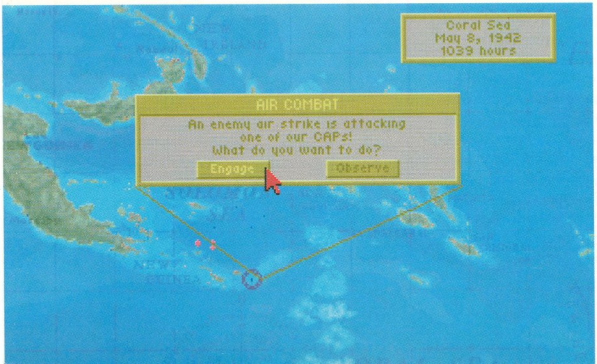
Wollen Sie nicht nur schnell eine Runde drehen, sondern den Verlauf des Krieges nachspielen, können Sie eine Karriere beginnen. Man erhält bei einer kurzen Einsatzbesprechung mit englischen, aber einfachen Texten die nächste Mission aufs Auge gedrückt. Einfluß auf Taktik und Strategie haben Sie nicht. Auch hier gilt: je leichter Sie es sich mit Gegnern und dem eigenen Flugzeug machen, desto weniger Punkte gibt es.





Der Unterschied ist klar: Die niedrigste Detailstufe (oben) entlastet zwar den Rechner, sieht aber nicht gut aus.

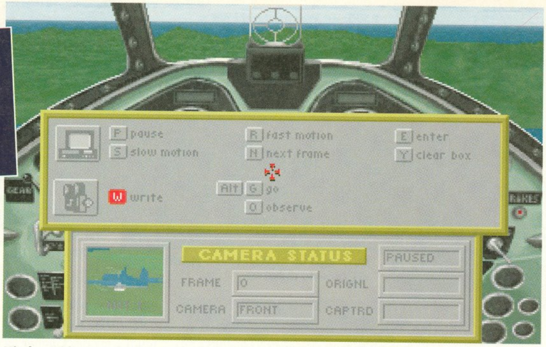
Trotz aller Erleichterungen seien Anfänger gewarnt: Pacific Air War ist eine realistische Simulation mit deftigem Schwierigkeitsgrad. Großen Einfluß auf den Spielspaß hat der Autopilot. Im Grunde genommen könnten Sie ihn einmal einschalten, sich gemütlich zurücklehnen und zusehen. Klingt wenig aufregend, oder? So sollten Sie diese Funktion nur benutzen, um die langen Strecken von der Basis zum Gegner schneller zurücklegen zu können. Lehrreich ist es,



Fliegen Sie selbst oder lassen Sie den Computer ran? Im Taktik- und Strategieteil haben Sie die Wahl.



Ein würdiges Ende können Kampfpiloten nur bei einem heldenhaften Einsatz finden

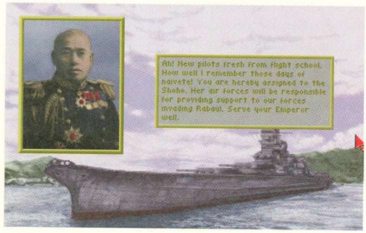


Mit dem Videorecorder können Sie Ihren Einsatz noch einmal betrachten

anfangs dem Computer zuzusehen, wie er landet oder Bomben und Torpedos abwirft.
Haben Sie keine Lust, die vorgegebenen Missionen zu fliegen, so ändern Sie diese einfach. Microprose hat einen »Mission Builder« spendiert, mit dem Sie relativ einfach bestimmen können, wo im Pazifik welche Einheit plaziert wird. Basteln Sie sich kurzerhand ein neues Geschwader mit ein paar Flugzeugträgern und Zerstörern, bestimmen Sie den Zeitpunkt des Kampfes und gönnen Sie auch dem Gegner ein paar kampfstarke Einheiten – sonst wird's zu einfach.
Grafisch hat Pacific Air War einiges zu bieten. Die Wolkenpracht war schon in den Jet-Simulationen F-15 Strike Eagle III und Fleet Defender zu bewundern. Alle Flugzeuge sind noch detaillierter als bei Fleet Defender, nur bei den Schiffen wurde etwas gespart. Da auch die Inseln mit Texturen tapeziert und mit speziellen Algorithmen die Kanten abgerundet wurden, ist klar, daß Pacific Air War nichts für schwache Rechner ist. Unter einem mit 50 MHz getakteten 486er ist die höchste Detailstufe nicht sinnvoll.
Microprose hat sich kräftig am Aufbau der Dynamix-Simulation »Aces of the Pacific« angelehnt. Nicht nur die Missionen beider Programme sind einander wegen der Thematik des Krieges im Pazifik sehr ähnlich. Pacific Air War bietet ebenfalls eine Art Videorecorder, mit dem Sie Ihre geflogenen Einsätze noch einmal betrachten dürfen. Außerdem können Sie mitten im Film wieder ins Flugzeug einsteigen und weiterspielen. Ein Schnittpult, um langweilige Szenen herauszuschneiden, gibt es nicht. Allerdings wird nichts gespeichert, wenn Sie sich Ihren Flug gerade auf der Karte ansehen. Das spart Platz auf der Festplatte. Nur die Kameras und ihre Blickwinkel dürfen geändert werden – Microprose verweist im Handbuch darauf, daß die Filme Eigentum der Regierung sind und deshalb nicht geschnitten werden dürfen... **(fs)**

BORIS SCHNEIDER

Naja, noch eine Pazifik-Flugsimulation. Meine Begeisterung hält sich in Grenzen, denn die Microprose-Entwickler haben wenig auf die Beine gestellt, was Dynamix uns nicht schon vor zwei Jahren geboten hätte.
Der Einbau des Taktik-Langweilers »Task Force« als Unterspiel lockt keinen Simulations-Fan hinter dem Thrustmaster hervor. Die Kombination der Genres Taktik und Flugsimulation ist schon bei anderen Produkten (»Harrier«) baden gegangen. Auch die Grafik reizt mich nicht: Was nützt mir die schönste Berg-Textur, wenn nirgendwo Objekte rumstehen? Zynisch könnte man sagen, daß die Leere der Pazifik-Inseln noch nie so schön umgesetzt worden ist. Und sooo schnell ist die Grafik auf einem DX2-66 nun auch wieder nicht, wenn alle Details eingeschaltet sind.
Insgesamt werde ich das Gefühl nicht los, daß mit diesem Programm ein risikoarmes Produkt von der Stange gebaut werden sollte.
Und wenn man schon bei Dynamix abguckt, sollte man auch das eine Feature beachten, welches zeigt, daß die Konkurrenz wirklich was von Luftkampf versteht: Die Duelle gegen die gegnerischen »Aces« mit ihren eigenen Spielpersönlichkeiten sind im Microprose-Pazifik nicht drin.



Der japanische Kaiser begrüßt Sie in seiner Flotte

1942: PACIFIC AIR WAR

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	■ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Flugsimulation
Hersteller	Microprose
Ca.-Preis	DM 130,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 570 KByte + 2 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 14 MByte

Besonderheiten: Strategiespiel-Modus zuschaltbar.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 4 MByte RAM, Joystick und VGA.

81

PACIFIC STRIKE

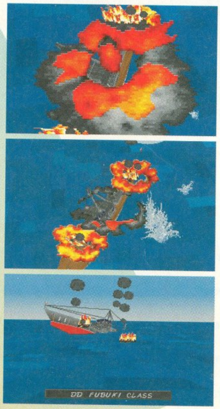




Texture Mapping verleiht Gelände und Maschine ein schickes Aussehen

»Nur« eine Flugsimulation – das ist Origin zuwenig. Mit starker Actionnote, Breitwand-Story und Grafik-Gimmicks treten die Texaner gegen »Pacific Air War« an.

Taucht irgendwo im Spielnamen ein »Strike« oder gar ein »Commander« auf, kann die neueste 3D-Offenbarung von der texanischen High-End-Softwarefirma Origin nicht fern sein. Getreu dem Klischee über ihren Heimat-Bundesstaat, in dem alles ein bißchen größer und gewaltiger sei als im Rest der Welt, legen die Origin-Autoren immer wieder barocke Spieleereignisse vor. Auch wer glaubte, nach dem jüngsten Hardware-Upgrade über ein voll Spiele-taugliches System zu verfügen, wird durch ruckelnde Ultimas und zähe 3D-Commanders rasch wieder auf den Boden der Wirklichkeit zurückgeholt.

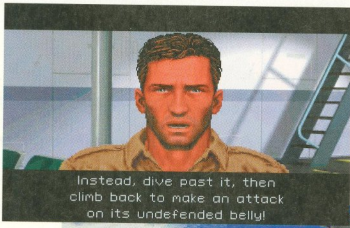


Gluck, gluck: Das Versenken wird über mehrere Außenansichten spektakulär eingefangen

Über die SF-Epen der Wing-Commander-Reihe, deren Spin-Off Privateer und die Jet-Simulation Strike Commander tastete sich Origin in den letzten Jahren von reiner 3D-Action in anspruchsvollere Simulationsgefilde vor. Allerdings will man dabei seine Wurzeln nicht aus den Augen lassen: Der Schwerpunkt soll immer bei flotter Spielbarkeit und coolen Grafikeffekten liegen, auch wenn dabei Kompromisse beim realistischen Anspruch gemacht werden müssen. In diese Kerbe schlägt auch »Pacific Strike«, eine Art inoffizieller Nachfolger zu Strike Commander.

Statt eines futuristischen Szenarios bekommen Sie diesmal einen todernsten Krieg vorgesetzt: 1942 flog die japanische Luftwaffe einen Überraschungsangriff auf US-Flottenverbände bei Pearl Harbour. Die folgenden Kriegshandlungen zwischen beiden Nationen im Pazifischen Ozean stehen im Mittelpunkt des Programms. Von einem Flugzeugträger aus starten Sie zu verschiedenen Einsätzen gegen Ziele zu Lande, zu Wasser und in der Luft.

Im Gegensatz zu anderen Simulationen legt Origins jüngstes Werk großen Wert auf das »Story telling«. Zwi-



Zwischen den Missionen plaudert man mit anderen Crewmitgliedern, um ein paar Tips zu erhaschen



Immer wieder beliebt, um entfleuchte Gegner aufzuspüren: Stufenloses Drehen des Blickwinkels im Cockpit

IM WETTBEWERB

Strike Commander	89
Pacific Air War	81
PACIFIC STRIKE	**76**
Dogfight	69
Evasive Action	41

Schmiß und Spannung des Jet-Vorgängers Strike Commander kann Pacific Strike nicht wiederholen. Auch beim direkten Vergleich mit dem aktuellen Microprose-Konkurrenten Pacific Air War schneidet Origins jüngste Simulation schlechter ab. Für Einsteiger in diesem Genre und Liebhaber von 3D-Action ist Pacific Strike dennoch eine Kaufüberlegung wert. Andere Mitbewerber in der Abteilung »leicht zugänglich«, namentlich Evasive Action und Dogfight, machen bei weitem nicht so viel Spaß.

schen den einzelnen Missionen können Sie an Bord des heimischen Flugzeugträgers Gespräche mit anderen Personen führen. Dabei erhält man nicht nur so manchen nützlichen Tip; auch die Kollegen, die im nächsten Einsatz an Ihrer Seite fliegen, bekommen so ein Gesicht.

Der Ablauf der Story folgt einem Missionsbaum. Je nachdem, wie erfolgreich Sie eine Aufgabe beenden, verzweigt die Geschichte zu einem anderen Handlungsast. Alle der insgesamt etwa 40 Missionen bekommt man nur durch mehrmaliges Durchspielen zu Gesicht. Vier verschiedene Enden haben die Autoren Pacific Strike spendiert: Im Idealfall gewinnen die Amerikaner durch Ihre guten Leistungen den Krieg früher als in Wirklichkeit. Die Mischung aus Spannung und Historie balanciert bei manchen Zwischensequenzen allerdings auf der Grenze des guten Geschmacks. Die zynische Zukunftsstory von Strike Commander funktionierte bestens; bei dieser Fiktion bekamen alle liebevoll ihr Fett ab. Wenn bei Pacific Strike aber die Japaner ständig mit Formulierungen eingedeckt werden, bei denen »Bastarde« noch zu den höflicheren Ausdrucksformen gehört, verlangt dies dem Spieler einiges an Robustheit ab.

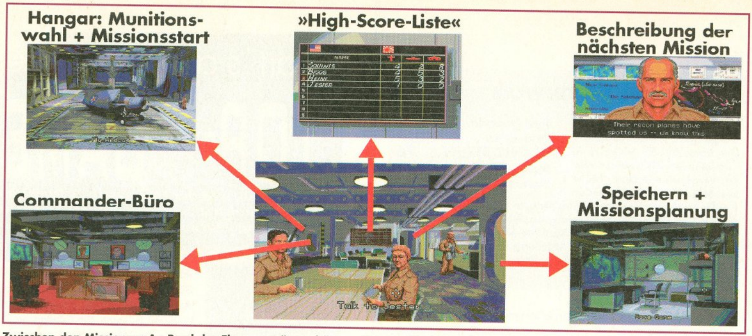
Die eigentliche Simulation fliegt sich leichter als Strike Commander. Das liegt primär daran, daß die alten Kisten aus den 40er Jahren noch nicht mit so vielen technischen

HEINRICH LENHARDT

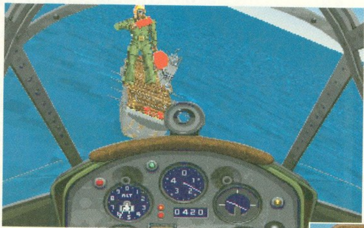
Wenn Origin einen seiner 3D-Boliden veröffentlicht, rattert die Erwartungshaltung zwangsläufigerweise steil nach oben. Unter solchen Vorzeichen hat Pacific Strike keinen leichten Stand – eine solide Mischung aus 3D-Geballer und Simulation, aber irgendwie nicht ganz so aufregend, wie erhofft.

Natürlich sieht die Grafik (auf einem entsprechend schnellen PC) schick aus. Die zahlreichen Hilfsfunktionen machen auch unerfahrenen Piloten das Aufspüren und Abservieren der Gegner relativ leicht. Spektakuläre Grafikansichten wie Weapon und Victim Camera peppen das Geschehen ordentlich auf. »Ernsthafte« Simulations-Fans werden aber murren: Gegenüber Strike Commander ging es nicht nur mit dem Anspruch leicht bergab; auch Abwechslung und Spielwitz mußten Federn lassen.

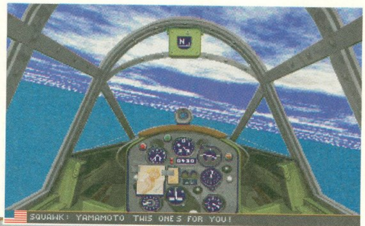
Einige Origin-typische Feinheiten sorgen letztendlich für eine ordentliche Motivation. Zwar gibt es »nur« rund 40 Missionen, aber sie wirken individueller zusammengestellt als die frappierend ähnlichen Auftragshundertschaften anderer Simulationen. Durch die atmosphärisch gelungene Story und die raffinierte Handlungsstruktur mit verschiedenen End-Szenarien bekommt die Fliegerballerei Profil.



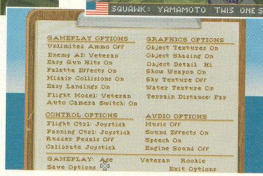
Zwischen den Missionen: An Bord des Flugzeugträgers können Sie verschiedene Räume betreten



Sieht ulkig aus, ist aber zweckmäßig: Beim Landeanflug verrät ein überdimensionierter Kollege per Signal, ob Tempo und Flughöhe korrekt sind



Pin-up-Bild und Gegnerschmähung: Die Spielatmosphäre gleitet etwas ins Derbe ab



Spielerische und technische Optionen in Hülle und Fülle

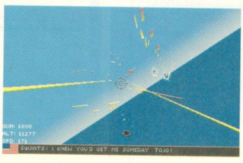
Gimmicks gespickt waren wie neuzeitliche Jets. Außerdem haben die Programmierer sich Mühe gegeben, den Einstieg für Simulations-Neulinge leicht zu machen. Auf Wunsch erfolgen Starts und Landungen per Autopilot, der ereignislose Flug zum nächsten Ziel läßt sich ebenfalls überspringen. Verschiedene Cockpitansichten bremsen zwar den Realitätswert, sorgen aber für beste Sichtverhältnisse. Spielerisch ideal: Der ganze Bildbereich wird für die Darstellung der 3D-Grafik genutzt, das Cockpit entfällt gänzlich. Am linkeren unteren Bildrand werden dann in kleinen Digitalanzeigen die wichtigsten Daten wie z.B. Flughöhe und Richtung angezeigt. Da mag man es verschmerzen, daß sich acht amerikanische Flugzeugtypen vier Cockpit-Layouts teilen müssen.



Auf die knödeligen Wolken kann man gut verzichten, aber das Herunterschalten weiterer Details mindert den optischen Genuß erheblich

Im Options-Menü wählen Sie je einen von drei Schwierigkeitsgraden für Flugmodell und Gegnerintelligenz. Dazu kann man sich unendlich viel Munition und »easy hits« spendieren, um gegnerische Flieger besonders schnell runterzuholen. Außerdem registriert das Programm während der ersten beiden Missionen, wie gut Sie spielen: Je schwächer die Leistung, desto zahmer verhalten sich im restlichen Spielverlauf die Gegner. Andererseits führt eine optimale Anfangsleistung zu erhöhtem Schwierigkeitsgrad.

Die Grafik basiert auf der 3D-Engine, mit der Strike Commander so viel Furore machte. Dank Texture Mapping gibt es überaus farbenfrohe und perspektivische 3D-Objekte, verschiedene coole Außenansichten sorgen für eine spektakuläre Darstellung des Geschehens. Zwar lassen sich die Grafikdetails zwecks Tempogewinn herunterschalten, aber unterhalb von 50 MHz wird auch ein Pacific-Strike-Flieger zur lahmen Hummel. Wirklich entbehrlich ist das Texture Mapping für den Himmel: Ohne die aufwendige Wolkendarstellung wird die Grafik nicht nur einen Tick schneller; andere Flugzeuge lassen



Über den Wolken geht's hoch her

FLORIAN STANGL

Da habe ich schon bessere Spiele von Origin gesehen! Der erste Eindruck nach Pacific Strike war denn auch eher enttäuschend. Die Grafik hat das Strike Commander-Niveau leider verfehlt und reizt manchmal eher zum Abschalten einiger Details.
Die neu eingeführte Wolkendecke erschwert es ziemlich, die anfliegenden Gegner zu entdecken. Ohne ein paar realitätsfremde Tricks wäre der Spieler schnell aufgeschmissen.
Pacific Strike ist zwar kein Spiel für Simulationsfans, doch als flotte Ballerei ist es noch sein Geld wert.
Immerhin hängt das Ende des Spiels von Ihren Leistungen ab, so daß für Langzeitmotivation gesorgt ist. Der Funkverkehr mit dem Rest der Staffel ist nicht sonderlich neu, macht aber Spaß.
Alles in allem: Pacific Strike ist nicht herausragend, aber immer noch gut.

sich auch leichter erkennen. Für die alte Sorge »Wo ist mein Gegner?« hat sich Origin ohnehin viel einfallen lassen. Im Cockpit können Sie stufenlos »den Kopf drehen«, also beliebig die Blickrichtung ändern. Anvisierte Ziele werden mit einer kleinen Raute gekennzeichnet; auf Wunsch schwenkt das Blickfeld automatisch auf das Ziel, falls man es mal aus den Augen verloren hat. Bei den Außenansichten kann man außerdem Nahansichten aller Objekte aufrufen, die sich gerade in der Gegend befinden.

Sie liefern sich im Spielverlauf Luftkämpfe mit japanischen Maschinen, bombardieren Landziele und versenken so manches gegnerische Schiff. Die mitfliegenden Wingmen Ihres Geschwaders kann man über Funk kontaktieren und ihnen konkrete Anweisungen geben. Wer sich den Luxus des gut 50 Mark teuren Speech Packs gönnt, bekommt die Antworten auch als englische Sprachausgabe kredenzt – ein teures Gimmick, das den Spielspaß nicht sonderlich belebt.

Erst nach zwei Beförderungen haben Sie die Möglichkeit, Flugzeug, Bewaffnung und Wingmen selber auszusuchen. Vom Hauptmenü aus kann man sich per »Instant Action« aber jederzeit eine beliebige Trainingsmission zusammenstellen. Hier haben Sie auch die Chance, mal eine japanische Maschine gegen US-Ziele zu steuern. **(hl)**

PACIFIC STRIKE

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ❑ 286
- ■ VGA
- ■ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ■ General Midi
- ■ Joystick

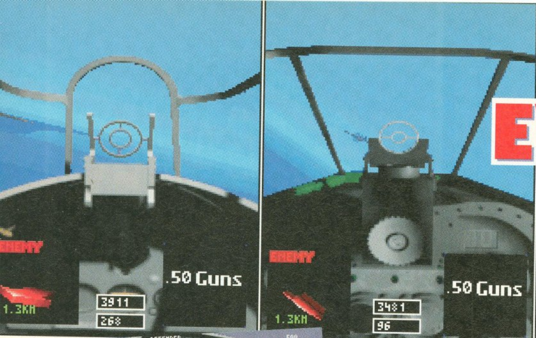
Spiele-Typ	Flugsimulation
Hersteller	Origin
Ca.-Preis	DM 130,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch; mittelschwer
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 575 KByte + 3 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 25 MByte

Besonderheiten: Unterstützt Thrustmaster und Flight Stick Pro.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM, Joystick und VGA.

76



Zwei-Spieler-Duell dank Bildschirm-Splitting

EVASIVE ACTION

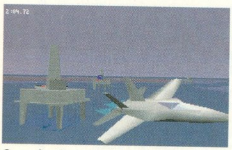
Luftkampf für Simulationsmuffel: Ohne komplizierte Tastaturbelegung geht's dem Gegner an den Kragen – auch simultan zu zweit.



Den Flugzeugträger sollten Sie verschonen. Darauf können Sie Schäden an Ihrer Maschine beheben lassen.

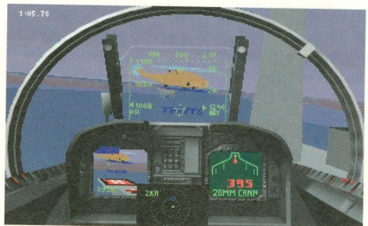
Der Rote Baron hat's einst vorgemacht, Tom Cruise tat es ihm in Top Gun nach. Die hohe Kunst, einem Gegner mit dem Flugzeug den Garaus zu machen, nennt sich neudeutsch und leicht verharmlosend »Dogfight«. Ob mit ratternden Maschinengewehren, radargelenkten Raketen oder futuristischen Laserkanonen – der Kampf zweier Piloten ist fast so alt wie das Flugzeug an sich. »Evasive Action« setzt voll auf simple Bedienung: ganze sechs Tasten und ein Joystick reichen aus.

Sinn und Zweck ist es, »die verschiedenen Elemente eines aufregenden Gemetzels zu genießen«; so steht es zumindest verheißungsvoll im deutschen Handbuch. Nach einem sehr kurzem Intro und einer ähnlich kurzen Einarbeitungszeit können Sie sich in vier verschiedenen Zeitzonen mit den entsprechenden Maschinen in die Lüfte schwingen. Geflogen wird am besten mit einem Joystick. Mit sechs Tasten steuern Sie die Beschleunigung und die verschiedenen Ansichten.



Grau in Grau: bei Evasive Action ist anscheinend immer schlechtes Wetter.

Das Szenario 1917 bietet wahlweise eine Sopwith Camel als Doppeldecker oder die rote, dreiflügelige Fokker des Roten Barons. 1942 können Sie in einer japanischen Zero gegen eine amerikanische Hellcat anzutreten – oder umgekehrt. Im Jahr 1995 haben Sie die Wahl zwischen einer F-18 und einer MiG 29. Die beiden Jets sind aber noch nicht die Spitze der Entwicklung. Zwei Raumschiffe warten 2064 noch darauf, von Ihnen gesteuert zu werden. Alle Flugzeuge beziehungsweise Raumschiffe weisen unterschiedliche Eigenschaften auf. Die eine Maschine ist besser bewaffnet, die andere wendiger oder schneller. Da die Flieger aber immer nur in ihrer entsprechenden Zeitzone gegeneinander antreten können, ist die Auswahl auf je zwei Flugzeuge beschränkt.

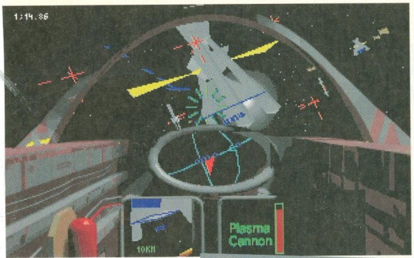


Hoffentlich erschreckt sich die Besatzung bei diesem Stunt nicht!

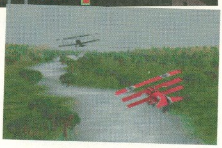
Die verschiedenen Zeitzonen sind mit Zielen, Landebahnen und Stunts angereichert. Zerstören Sie beim Dogfight ein Bodenziel, gibt es Bonuspunkte. Durch kurzes Aufsetzen bei Ihrem Heimatstützpunkt werden die Schäden am Flugzeug teilweise repariert, eine vollständige Landung

FLORIAN STANGL

Die Idee an sich ist ja nicht schlecht: Man nehme vier verschiedene Zeitzonen mit den entsprechenden Flugzeugen, werfe alles über Bord, was Simulationsmuffel abschrecken könnte und würze das ganze mit einem Zwei-Spieler-Modus.
Leider haben es die Programmierer verstanden, die guten Ansätze gründlich zu vermasseln. Die spartanisch gestalteten Menüs sind von den animierten Flugmaschinen abgesehen wenig berauschend. Gleiches gilt für die lieblose Grafik während des Flugs. Grau- und Blautöne herrschen vor, die 3D-Objekte sind sehr sparsam verteilt und warum der Weltraum rot gesprenkelt ist (eine Art von Weltraum-Röteln?), mag mir auch nicht in den Kopf. Das Fluggefühl überzeugt wenig, so daß man sich immer wieder wundert, wo denn der Boden so plötzlich herkommt.
Langzeitmotivation und Abwechslung suchte ich vergeblich. Zwar gibt es acht Flugmaschinen, doch können diese nicht wie in Dogfight oder Cuck Yeager's Air Combat ihre jeweiligen Zeitzonen verlassen.
Missionen fehlen völlig. Der Zwei-Spieler-Modus mit gesplittetem Screen ist anfangs ganz nett, doch aufgrund der tristen Grafik und des eintönigen Spielablaufs bald abgenutzt. Selbst das mittlerweile knapp drei Jahre alte Chuck Yeager's Air Combat hat Evasive Action einiges voraus.



Auch im Weltraum gibt's Flieger-Action



Das Intro zeigt: Dogfight ist angesagt

setzt die Maschine wieder tadellos in Schuß. Im Renn-Modus müssen Sie Stunts fliegen. So geht es mit dem Doppeldecker durch Scheunen oder mit dem Jet zwischen einer Ölplattform und einem landenden Hubschrauber hindurch. Erfolgreiche Stunts helfen auch beim Luftkampf, wenn das Flugzeug beschädigt wurde. Das Thema Dogfight auf die Spitze getrieben wird mit der Variante »Angriff«. Dabei ist jeder der Spieler für eine bestimmte Zeit der Angreifer und darf den anderen hetzen, bevor gewechselt wird.

Das Besondere an Evasive Action ist weniger die Verknüpfung von Luftkampf und Stunt-Fliegen. Als reizvoller entpuppt sich der Simultan-Modus: Evasive Action bietet die Möglichkeit, an einem senkrecht aufgeteilten Bildschirm zu zweit gegeneinander anzutreten. Wenn Sie keinen Joystick-Splitter besitzen, muß einer der beiden Kontrahenten sich mit der Tastatur anfreunden. Geschwindigkeitseinbußen sind dabei nicht feststellbar. Die Grafik präsentiert sich ohnehin eher karg und erinnert von den Objekten her an »Stunt Island«. **(fs)**

EVASIVE ACTION

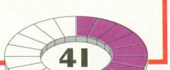
❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Mindscape
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

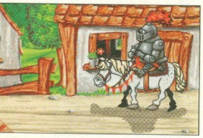
Freies RAM: min. 610 KByte
Festplattenplatz: ca. 6 MByte

Besonderheiten: Gesplitteter Bildschirm für zwei Spieler; Modem-Option.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.

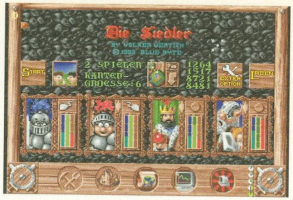


DIE SIEDLER



Einer unserer wackeren Ritter reitet durchs Intro

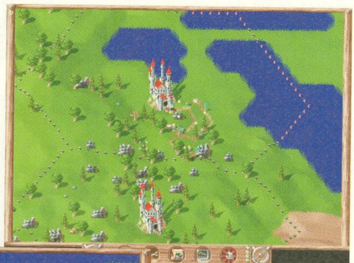
Auf dem Amiga schon seit längerer Zeit ein Renner, machen sich die Siedler nun auf, die Herzen der PC-Besitzer zu erobern. Ob im Sturm oder eher auf den zweiten Blick, sagt Ihnen dieser Test!



Das Startmenü erlaubt diverse Einstellungen

Stellen Sie sich eine Welt vor, in der plötzlich ein Schloß materialisiert. Sofort erscheinen einige Grundsteine in der umliegenden Landschaft, kurz darauf entstehen Wege vom Schloß aus zu den abgesteckten Gebieten. Sobald ein Weg fertiggestellt ist, läuft ein kleines Männchen mit gelbem Helm aus dem Schloß und beginnt mit dem Bau eines kleinen Häuschens. Von jetzt an bringen Träger ständig Materialien aus dem Schloß, das Gebäude nimmt zusehens Form an, und auch in der Nachbarschaft schießen Baustellen aus dem Boden: »Die Siedler« sind am Werk!

Ihre Aufgabe in diesem Spiel klingt einfach: Siedeln, was das Zeug hält. Dabei gibt es allerdings eine Vielzahl von Faktoren zu beachten: Ganze Wirtschaftszweige müssen aufgebaut und richtig mit Rohstoffen versorgt werden, neue Ressourcen erschlossen und weiteres Territorium abgesteckt werden. Dieses will später gesichert sein, und irgendwann wird das gierige Herrscherauge zum Gebiet des Nachbarn schweifen...



Die ersten Arbeiter wuseln herum und beginnen zu bauen



Ist das Schloß gesetzt, unterstützt uns eine nützliche Funktion bei der Suche nach geeigneten Bauplätzen

Zu Beginn suchen Sie sich auf der Karte einen möglichst geeigneten Siedlungsplatz aus. Dieser sollte sich in einem relativ ebenen Gebiet befinden, das erstens neben einem See liegen und zweitens an rohstoffreiches Gebirge angrenzt. Zu guter Letzt ist auf ausreichende Bewaldung und herumliegendes Granitgestein zu achten. Haben Sie sich, freundlicherweise von einem Berater unterstützt, für eine Stelle entschieden, schießt auch schon Ihr Schloß aus dem Boden und das eigentliche Spiel beginnt.

Da Sie zunächst die Versorgung mit den zum Bau weiterer Gebäude notwendigen Basismaterialien Holz und Granit sichern sollten, setzen Sie in die Nähe eines Granitfelsens eine Steinmetz-Hütte, und nahe einiger Bäume eine Holzfällerbehausung. Sobald Sie beide Grundsteine gelegt haben, verbinden Sie diese durch Wege mit dem Schloß – nun kann der Bau beider Hütten beginnen.

Das gesamte Spielsystem setzt auf dem eben angedeuteten Wegebau auf: Die Bewegungen aller Ihrer Untertanen spielen sich grundsätzlich auf den Wegen ab, nur im Krieg oder von ihrem Arbeitsplatz aus laufen die herzigen Siedler auch mal »frei« umher, um z.B. Holz zu fällen. Die Straßen sind deshalb als Versorgungsadern Ihres kleinen Staates absolut lebenswichtig: Haben Sie ein umständliches Wegenetz, wird sich der Transport der Materialien verzögern oder schlimmstenfalls ganz ausbleiben, da Grundmaterialien nicht zu den weiterverarbeitenden Produktionsstätten kommen. Oft staut sich der Transport von Gütern an bestimmten Engpässen, so daß Nebenverbindungen notwendig werden, um die Verkehrssituation zu entlasten. Beim Anlegen von Wegen spielen

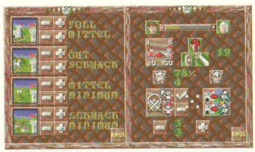


Schon nach kurzer Zeit hat sich unsere Siedlung merklich vergrößert

JÖRG LANGER

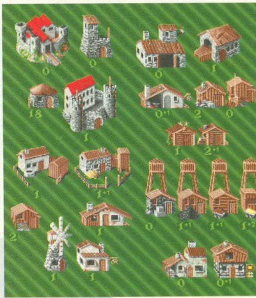
Wer schon lange nach einer neuen »Weltsimulation« gesucht hat, wird an den Siedlern seine helle Freude haben: Putzig anzusehen trippeln die Minisprites über den Bildschirm, entstehen Gebäude in Pixel-Schweißarbeit und pieksen sich Kontrahenten im Zweikampf.
Man nimmt dem Programm ab, daß es eine in sich geschlossene Welt darstellt. Mir gefällt vor allem die Beachtung von Ressourcen und das durch seine Verzahnung komplexe Wirtschaftssystem.
Leider ist jedoch weder die VGA- noch die SVGA-Darstellung ideal: Bei ersterer fehlt die nötige Übersicht, bei letzterer sind sämtliche Menüs klitzeklein und deshalb nur schwer zu bedienen. Für meinen Geschmack lassen sich zudem die Kämpfe zu wenig beeinflussen, und auch gegen ein wenig Forschung à la »Powermonger« hätte ich nichts einzuwenden.
Ein großer Staat wird irgendwann fast unüberschaubar: Nur durch gedankliche Einteilung in verschiedene, jeweils um ein Lagerhaus herum gruppierte »Provinzen« läßt sich meiner Erfahrung nach einigermaßen der Überblick bewahren. Das Programm unterstützt den Spieler hierbei aber mit diversen Anzeigeoptionen nach besten Kräften.
Auch wenn letztendlich derjenige gewinnt, der seine Mitstreiter militärisch besiegt: Damit es irgendwann soweit kommen kann, muß man die wirtschaftlichen und logistischen Zusammenhänge der Spielwelt durchschaut und zu seinem Vorteil eingesetzt haben.
Ich werde mit Sicherheit noch diverse Stündchen damit verbringen, in immer neuen Karten den knapper werdenden Ressourcen nachzujagen – möglichst mit einem menschlichen Gegner.

neben der absoluten Länge und der Anzahl aller durch Flaggen getrennten »Teilstrecken« vor allem auch die Steigungen bzw. Gefälle eine Rolle: Ein Weg, der steil ins Gebirge führt, kann von den Siedlern nur sehr viel langsamer hinter sich gebracht werden, als ein vollkommen ebener. Welche Wege benutzt werden, entscheiden die Siedler selbst, je nachdem, von welcher Stelle aus sie wohin wollen. Gebäude, die nicht mehr an das allgemeine Wegenetz angeschlossen sind, können weder beliefert werden noch selbst Waren abtransportieren.



Mit diesen beiden Menüs steuern Sie Ihre Ritter

Mittelpunkt Ihres Staates ist das anfänglich gebaute Schloß: Hier befindet sich Ihr Vorratslager, aus dem Materialien entnommen und in dem überschüssige Güter gestapelt werden. Außerdem hält sich im Schloß Ihre »arbeitslose« Bevölkerung auf, bis sie eine Aufgabe als Produzent, Träger, Bauarbeiter, Geologe oder Ritter erhält. Schließlich ist das Schloß Trainingsstelle für Ihre Ritter und moralisches Hauptquartier Ihres Staates: Fällt es, haben Sie meist keine allzugroße Überlebenschance mehr.



Neben dem Schloß gibt es noch 23 weitere Gebäudetypen

Zunächst wird alles Benötigte (Baumaterialien, Werkzeuge für die Produzenten, etc.) dem Schloß entnommen, das einen gewissen Grundstock an Gütern mitbringt. Dieser reicht aber nicht ewig, so daß Sie zügig beginnen müssen, die eigene Rohstoffversorgung langfristig zu sichern. Sie steuern dabei jedoch nicht die einzelnen Siedler, sondern beeinflussen diese nur indirekt durch den Bau von Gebäuden. Ist ein Gebäude errichtet, wird es automatisch von dem zugehörigen Berufszweig genutzt: z.B. wird bei Fertigstellung einer Windmühle aus einem Arbeitslosen ein Müller, der dann seine neue Wohn- und Arbeitsstelle bezieht. Ebenso wird in eine neue Schlachterei nach kurzer Zeit ein Metzger einziehen, ein neues Wachhäuschen erhält bald seinen ersten Ritter als Besatzung, etc.

Zum Bau eines Gebäudes klicken Sie mit der linken Maustaste irgendwo auf das Bild, wo dann ein Symbol anzeigt, ob hier ein großes oder ein kleines Gebäude, nur eine Flagge oder aber schlimmstenfalls gar nichts gebaut werden kann. Kleine Gebäude sind beispielsweise Steinmetzbehausungen, Windmühlen oder Fischerhütten, wohingegen Burgen, Farmen und Schmieden den großen Bauobjekten zuzuordnen sind. Insgesamt gibt es inklusive Schloß 24 verschiedene Gebäude und etwa ebensoviele Berufe (zählt man die 5 Ritterstufen mit). Im Gebirge können keine normalen Gebäude, sondern nur Bergwerke gebaut werden. Deren Bewohner sind es auch, die als einzige explizit mit Nahrung versorgt werden müssen: Die »normale« Bevölkerung der Täler und Ebenen versorgt sich selbst.



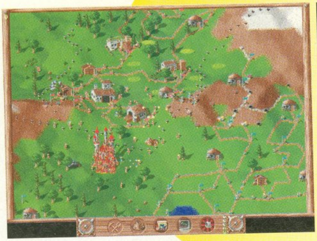
Eine Auswahl der umfangreichen Statistiken

Das Wirtschaftsystem von »Die Siedler« ist detailliert und komplex, seine

IM WETTBEWERB

Railroad Tycoon Deluxe	92
Populous II	85
DIE SIEDLER	**83**
Magic of Endoria	64
Genesia	38

Railroad Tycoon baut wie »Die Siedler« auf dem »Versorgungsadern-Prinzip« auf, hier bauen Sie Eisenbahnstrecken und Bahnhofsanlagen und lassen Ihre Züge darauf verkehren. Das grafisch brillante und mit einem gelungen Zwei-Spieler-Modus Marke »Hektik« ausgestattete Populous II wird hart von den Siedlern bedrängt, die weniger Action, dafür aber größere Komplexität bieten. Auch bei Magic of Endoria wuseln kleine Pixelgestalten über den Bildschirm, das Spiel kann aber vor allem aufgrund seiner umständlichen Bedienung nicht ganz überzeugen. Weit abgeschlagen »Genesia«, das es schafft, diverse Elemente aus Populous und »Die Siedler« zu enthalten – aber trotzdem keinerlei Spaß zu machen...



Das gegnerische Schloß wird abgefackelt – in SVGA-Grafik...



... und hier in der groberen VGA-Auflösung

Bestandteile ineinander verzahnt und trotzdem überschaubar. Beispielsweise benötigen Sie zum Häuserbau Holz. Also lassen Sie zunächst eine Holzfällerhütte errichten, wobei Sie aber auch nicht vergessen sollten, in der Nähe einen Förster anzusiedeln, der für die Wiederaufforstung sorgt. Die gefällten Baumstämme werden nun von Trägern (falls ein Weg existiert) zu einem hoffentlich vorhandenen Sägewerk transportiert, wo daraus Holzbretter fabriziert werden, die dann ins Schloß gebracht werden und fortan zum Bau von weiteren Gebäuden zur Verfügung stehen.

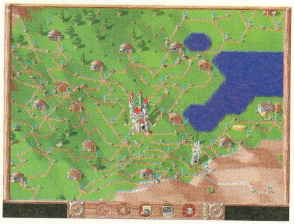
Ein zweites Beispiel: Eine Farm produziert Getreide, das einerseits in Windmühlen zu Mehl und danach in Bäckereien zu Brot verarbeitet wird. Andererseits werden auch Schweinezuchten mit dem Getreide beliefert, die ihr Schlachtvieh zum Metzger bringen, der dann daraus saftige Fleischkeulen zaubert. Stimmt auch nur an einer Stelle eine solche Produktionskette nicht und sind bereits vorhandene Waren aufgebraucht, so kommt die Herstellung des entsprechenden Endprodukts zum Erliegen.

Über detaillierte Statistiken können Sie den Güterfluß Ihres Staates überwachen, wobei Sie umfangreiche Einwirkungsmöglichkeiten haben. So läßt sich die Priorität der einzelnen Waren beim Transport einstellen, oder die Anzahl der Nahrungsmittel, die an die verschiedenen Arten von Bergwerken geliefert werden. Aber auch mit Brachialmethoden lassen sich nötige Änderungen vornehmen: Sie haben kaum noch Holz, weil Ihr Bootsbauer dauernd Schiffchen produziert, die Sie gar nicht alle brauchen? Unterbrechen Sie einfach den Weg zur Schiffswerft! Oder wird der Nahrungsvorrat langsam knapp, weil einige mittlerweile unrentable Minenarbeiter immer noch gefüttert werden wollen? Fackeln Sie die entsprechenden Förderstätten ab, wodurch auch der Vorrat an Arbeitswilligen wieder aufgestockt wird!

Das Prädikat »pädagogisch wertvoll« verdient das konsequente Ressourcen-System des Programms: Die Überfischung kleiner Seen kann deren Fischvorkommen innerhalb kurzer Zeit drastisch reduzieren. Und wer immer nur Bäume fällt, ohne neue anzupflanzen, wird irgendwann vergeblich nach neuem Baumaterial Ausschau halten. Noch ernster sieht die Lage bei den nicht-regenerativen Rohstoffen aus: Sind alle Granitfelsen in handliche Bausteine umgewandelt, hilft nur noch die unterirdische Förderung von Granit im Gebirge. Aber auch diese Reserven gehen, ebenso wie Kohle-, Erz- und Goldvorkommen, irgendwann einmal zur Neige. Wenn dann der Gegner noch Vorräte hat, sollten Sie schnell handeln, um rüstungstechnisch nicht ins Hintertreffen zu geraten.

Zunächst aber werden Sie Probleme haben, überhaupt an die ganzen Rohstoffe heranzukommen: Sie besitzen am Anfang nur ein kleines Territorium um Ihr Schloß herum, und nur hier können Sie Wege und Gebäude bauen. Kein Problem: Errichten Sie einfach eine Wachhütte, einen Wachturm oder eine Burg in Nähe einer Ihrer Landesgrenzen. Nach der Fertigstellung zieht dann der erste Ritter ein, und schon hat sich Ihr Einflußgebiet vergrößert. Von den drei erwähnten Gebäuden sind die Wachhütten zur Gebietserweiterung prädestiniert, da sie am schnellsten gebaut werden können.

Bis zu drei andere Siedlerfürsten, vom Computer gesteuert, machen Ihnen das Leben schwer. Zum Glück gibt es die Ritter, die in 5 Erfahrungsstufen vorkommen und außerdem eine bestimmte, vom Goldvorrat abhängige Angriffsmoral haben.



Gerade noch Grenzgebiet, jetzt schon Hinterland: der nördliche Teil unserer Siedlung

Wie auch alle anderen Siedler können Ritter normalerweise nicht direkt gesteuert werden. Je nach vorhandener Reserve und den erwähnten Mindestwerten begeben sich automatisch neue Ritter von Ihrem Schloß zu den Garnisonen.

Anders im Kriegsfall: Hier lassen Sie diejenigen Ihrer tapferen Recken, die nicht im Schloß stationiert sind, direkt auf den Gegner los. Nachdem Sie die Anzahl der Angreifer ausgewählt haben, verlasssen entsprechend viele Ihrer tapferen

FLORIAN STANGL

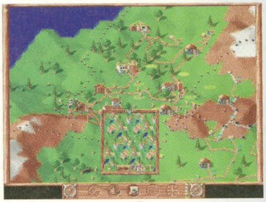
Niedlich, putzig, herzig: Besonders mit Super-VGA-Grafik reizt es immer wieder, einfach nur dem emsigen Treiben auf dem Monitor zuzusehen.
Spaß kommt zwar schon auf, wenn Sie alleine spielen. Aber zu zweit miteinander wird es noch interessanter. Auf dem geteilten Bildschirm sollten Sie schleunigst die Arbeitsteilung organisieren, sonst gibt's ein Chaos. Am reizvollsten ist sicher die Option, gegen einen menschlichen Mitspieler simultan anzutreten.
Inhaltlich ist das Programm für alle ideal, die ein Strategiespiel mit ansprechender Aufmachung und ansehnlichem Tiefgang schätzen. Dabei ist »Die Siedler« alles andere als eine öde Simulation: Die Spielwelt steckt voller Leben, und kann auch ohne vorheriges Studium der Wirtschaftswissenschaften nach dem Prinzip »Zuschauen und Ausprobieren« gemeistert werden.



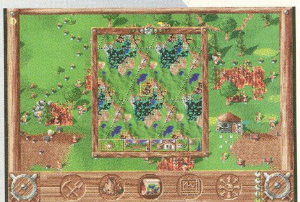
Während im Simultan-Modus der eine Spieler fleißig baut, schaut der andere kurz mal nach dem Computergegner

Jungs ihre Garnisonen und machen sich auf den Weg in die Schlacht. Begegnen Ihre kleinen Aggressoren unterwegs feindlichen Rittern, kommt es zu ausgedehnten Rangeleien mitten in der Landschaft. Ansonsten marschieren Ihre Ritterchen schnurstracks zum Zielgebäude und klopfen dort an die Tür, woraufhin einer der Verteidiger herauskommt und sich zum Kampf stellt. Verliert er den folgenden Zweikampf (der in winziger Animation vor dem Gebäude stattfindet), so kommt der nächste Verteidiger heraus, bis irgendwann die Garnison leer ist, oder alle Angreifer besiegt wurden.

Die Grafik von »Die Siedler« ist niedlich und detailliert gehalten: Alle Siedlerfigürchen, von denen es in großen Spielwelten tausende geben kann, laufen hurtig durch die Gegend, beklopfen emsig Granitfelsen, fällen mühsam Bäume oder schütteln verwundert den Kopf, wenn mal wieder ein Weg verstopft ist. Die Gebäude sind mit etwas Übung ohne weiteres voneinander zu unterscheiden, Steigungen und Gefälle lassen sich gut erkennen. Der Darstellungsmodus läßt sich (bei geeigneter Grafikkarte) zwischen normaler VGA- und hochauflösender Super-VGA-Grafik umschalten. Letztere hat den großen Vorteil, daß viermal soviel Siedlungsfläche zu sehen ist, als bei niedriger Auflösung. Dafür allerdings sind die Menüs und vor allem die Übersichtskarten unter SVGA dermaßen klein, daß man auf einem 14-Zoll-Monitor Schwierigkeiten hat, alles zu erkennen.



Im SVGA-Modus ist die Übersichtskarte kaum zu gebrauchen...



... im Gegensatz zur VGA-Version

Neben der auf dem Bildschirm zu sehenden Landschaft gibt es diverse Statistik- und Einstellungsanzeigen, sowie eine in zwei Zoomstufen darstellbare Übersichtskarte, die jederzeit zuschaltbar ist. Auf Wunsch werden hier zusätzlich die Besitzverhältnisse in der Spielwelt angezeigt, die angelegten Wegsysteme, oder auch nur bestimmte Gebäudearten (wie z.B. Burgen). Per Spezialklick läßt sich zudem jederzeit die Besatzung bzw. der Inhalt eigener Gebäude erfragen und eine »Bauhilfe-Funktion« anwählen, die für den gesamten gerade sichtbaren Kartenbereich anzeigt, welche Gebäudearten wo errichtet werden können. Letzteres ist vor allem bei der Suche nach möglichen Minen- und Großbauten-Standorten sehr nützlich.

Auch sonst strotzt »Die Siedler« vor Optionen: Neben diversen Trainingsspielen und »Missionen« (Levels) können Sie in Zufallswelten die Größe der Karte sowie die Anzahl und Gefährlichkeit ihrer Gegner bestimmen. Die 6 Trainingsspiele führen Sie zusammen mit der Anleitung gewissenhaft in das Programm ein. Schritt für Schritt werden Ihnen hier die verschiedenen Spielelemente vorgestellt und erklärt. Allerdings fehlt ein Index-Verzeichnis, so daß man bei konkreten Problemen doch eine Weile nach Informationen suchen muß.

Besonders erwähnenswert sind die beiden Simultan-Modi: Auf einem geteilten Bildschirm ziehen zwei Spieler gleichzeitig – und zwar entweder gegeneinander oder zusammen für dieselben Siedler! Sie sollten bei letzterer Option allerdings eine klare Aufgabenverteilung mit Ihrem Spielpartner vornehmen, um sich nicht dauernd in die Quere zu kommen. **(la)**

DIE SIEDLER

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	■ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	❑ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	**Strategiespiel**
Hersteller	**Blue Byte**
Ca.-Preis	**DM 120,–**
Kopierschutz	**Erträgliche Handbuchabfrage**
Anleitung	**Deutsch; gut**
Spieltext	**Deutsch; gut**
Bedienung	**Gut**
Anspruch	**Für Fortgeschrittene**
Grafik	**Gut**
Sound	**Befriedigend**

Freies RAM: min. 200 KByte + 3 MByte EMS/XMS
Festplattenplatz: ca. 6 MByte

Besonderheiten: Zwei verschiedene Zwei-Spieler-Modi; umschalten zwischen VGA- und SVGA-Grafik jederzeit möglich.

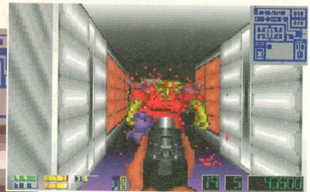
Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM, Maus und Super VGA.

83

CORRIDOR 7



Huch! Hinter jeder Ecke lauert ein schießwütiges Alien.



Dieser Außerirdische tötet keine Forscher mehr

Heute schon ein paar Aliens gejagt? Gameteks neue 3D-Ballerei erinnert nicht von ungefähr an »Doom« – Grafikstil und Bedienung sind verflixt ähnlich...

Alles hätte so schön sein können. Die Menschheit ist endlich friedlich. Der Rüstungsetat wurde zugunsten der Forschung radikal gekürzt. Doch just durch Forschungen auf dem Mars kommt jede Menge Ärger auf die Erdenbewohner zu. Ein außergewöhnlicher Fund wird in ein unterirdisches Labor namens Corridor 7 in Nevada gebracht, um enträtselt zu werden.



In Bonus-Levels können Sie mit dem Abknallen vieler Aliens Punkte scheffeln

Als die Wissenschaftler mit allen bekannten Strahlungen experimentieren, reagiert das Objekt plötzlich. Es zerstört das Labor. Aus dem Feuerball treten schwerbewaffnete Aliens heraus. Nur einer kann die Eindringlinge noch stoppen...

Richtig geraten, Sie sind natürlich der mutige Held, der ganz allein die Forschungsanstalt aufräumen und das außerirdische Objekt im Keller des Gebäudes beseitigen soll. Corridor 7 erinnert spontan an eine Mischung aus »Doom« und »Terminator: Rampage«. Mit Maus, Joystick oder Cursortasten laufen Sie in den Gängen, öffnen Türen und erschrecken sich an ein paar Aliens. Doch ein richtiger Held klappert nicht mit den Zähnen, sondern ist bis unter die selben bewaffnet.

Mit fünf verschiedenen Waffen heizt der Special Forces Agent seinen Gegnern ein. Zu Beginn des Spiels haben Sie aber nur einen Schocker und ein kleines Maschinengewehr zur Auswahl. Stärkere Waffen wie Plasmakanonen kann man getöteten Aliens abnehmen. Auch Minen richten bei den Aliens – und Ihnen! – verheerenden Schaden an.

In den ersten beiden der vier Schwierigkeitsstufen hilft eine Karte bei der Orientierung in den labyrinthartigen Gängen. Sie müssen pro Stockwerk eine bestimmte Anzahl Aliens eliminieren, bevor Sie den Lift weiter nach unten benutzen können. Geheimgänge führen zu versteckten Räumen, in denen nützliche Gegenstände zu finden sind.

Bestimmte Türen sind durch Zugangscodes gesichert, die Sie erst durch das Aktivieren eines Computers erhalten. Alle paar Levels wartet eine Gruppe Außerirdischer in einer Bonusrunde darauf, sich vom Spieler abknallen zu lassen, um dessen Punktekonto aufzubessern. **(fs)**

FLORIAN STANGL

Unübersehbar: »Doom« stand bei Corridor 7 an allen Ecken und Enden Pate. Das Spiel beruht auf dem 3D-System eines direkten Vorläufers des ID-Hits, ohne dessen Klasse zu erreichen. Corridor 7 spielt sich aber besser als etwa »Terminator: Rampage«. Die schlichte Grafik ist gerade auf kleinen Rechnern flüssiger und bietet einige Details.

Der Aufbau der Level von Corridor 7 ist der Terminator-Schießerei recht ähnlich. Anstatt verzwickter Kniffeleien wie bei Doom rennt der Spieler vielmehr die Gänge rauf und runter und sucht nach dem Ausgang. Auf der Karte fehlen leider Koordinaten und die Möglichkeit, wichtige Orte zu markieren. Das erschwert die Orientierung. Eigentlich hätte Corridor 7 ein gutes Spiel werden können. Die sich in Gegenstände verwandelnden Aliens sind originell, das Minenlegen erfordert etwas taktisches Geschick und der Einsatz von Infrarot- und Nachtsicht gefällt mir auch gut. Aber: Die Geheimgänge sind im Gegensatz zu »Doom« nur durch Zufall zu finden, Schalter mit versteckten Funktionen sind Mangelware und die Grafik kann dem großen Bruder keinesfalls das Wasser reichen.

CORRIDOR 7

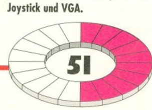
❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Gametek
Ca.-Preis	DM 70,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 590 KByte + 2 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 6 MByte

Besonderheiten: »Doom« für Arme; Spielstand kann gespeichert werden.

Wir empfehlen: 486er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Joystick und VGA.





Die FOXBOX. Das erste digitale Trendmagazin auf zwei Disketten. Ultimativ interaktiv. Nur echt von Schwäbisch Hall. Wo? Natürlich bei allen Volksbanken und Raiffeisenbanken. Oder direkt bei Schwäbisch Hall: Hotline 0791 / 46 46 66. Kosten? Die limitierte erste Auflage der **FOXBOX** 1/94 gibt's geschenkt. Danach wird eine Schutzgebühr von DM 5,-- fällig. Holt sie Euch, solange der Vorrat reicht.

Im FinanzVerbund der
Volksbanken Raiffeisenbanken

Schwäbisch Hall
Auf diese Steine können Sie bauen

Erkennen Sie, daß das Gebilde links oben ein Gebirge sein soll?



DISCIPLES OF STEEL

Das erste PC-Rollenspiel mit virtuellem C 64-Emulator: Disciples of Steel führt uns zurück in die graue Vorzeit der Rollenspiele, wo Helden noch Helden, Monster noch Monster und Städte noch unansehliche 2D-Kartengebilde waren...

Die Zeit der Dunkelheit naht mal wieder: Als gestandenes Mitglied einer etwas heruntergekommenen Kämpfergilde erhalten Sie von einer alten Vettel eine unheilsschwangere Prophezeiung aufgedrängt. Dummerweise kommt Ihr Stiefvater darin vor, der seit einer großen Schlacht gegen das Böse verschollen ist. Und aufgrund der familiären Bindung bleibt der undankbare Auftrag, die Zivilisation ein weiteres Mal gegen das unsagbar Schlechte zu verteidigen, natürlich an Ihnen hängen. Nun denn, schnappen Sie die ersten sieben Ihrer Kameraden die nicht schnell genug flüchten, und machen Sie sich auf die Reise!



Bei einer Begegnung können Sie oftmals noch fliehen

Die Charaktergenerierung von »Disciples of Steel« ist recht detailliert und langwierig. Aus 8 Rassen und 9 Klassen stellen Sie sich Ihre Party zusammen, wobei Sie die einzelnen Mitglieder noch durch diverse Attribute und »Skills« (Fertigkeiten) näher definieren können. Für Ungeduldige gibt es auch eine ausbalancierte Schnellstart-Party, mit der Sie gleich loslegen können.



Die Landkarte zeigt die ganze Welt im Überblick

Die Spielwelt ist zwischen 9 Ländern aufgeteilt. Diese haben sich in der Vergangenheit des öfteren bekriegt und kapieren größtenteils nicht, daß nur Einigkeit gegen das heraufziehende Unheil helfen kann. Zum Glück haben Sie eine Möglichkeit, die Streithähne zu überzeugen: Wenn Ihre Party stark genug geworden ist, können Sie den Palast einer Stadt angreifen. Haben Sie den folgenden Kampf gegen Massen von Palastwachen und anderem loyalem Gesindel gewonnen, sind Sie das neue Oberhaupt der Ortschaft. Jetzt erhalten Sie Steuerzahlungen und können Truppen ausheben, mit denen Sie dann weitere Städte belagern und erobern.

Kommt es zu Zufallsbegegnungen, können Sie zwischen Kampf, Flucht und Verhandlung wählen. Beim Kampf steuern Sie jedes Partymitglied einzeln. Solange die Bewegungspunkte reichen, können die Figuren herumlaufen, zaubern, angreifen etc. Das geht so reihum bis der Kampf gewonnen oder verloren ist. Dungeons und Türme werden in schlichter 3D-Grafik gezeigt. **(la)**

JÖRG LANGER

Wäre dieses Programm vor etwa sechs Jahren auf dem C 64 erschienen, hätte es ziemliche Begeisterung ausgelöst: Viele Details, eine relativ große Spielwelt, sage und schreibe 8 Partymitglieder, 22 »Skills«, 60 Zaubersprüche und massig Mini-Quests. Wir schreiben aber das Jahr 1994, und heutzutage ein grafisch und technisch derart veraltetes Programm auf den Markt zu werfen, grenzt schon an Unverfrorenheit.

Die taktischen Kämpfe erinnern stark an das uralte »Pool of Radiance«, nur sind sie schlechter. Das Herumwandern in der häßlichen Karte wird durch die ständigen Zufallsbegegnungen nicht interessanter, sondern nerviger gemacht.

Ich kann mir trotzdem vorstellen, daß es einige Leute gibt, die an Disciples of Steel Gefallen finden werden. Das Spiel läßt nämlich in perfekter Weise die »gute alte Rollenspielzeit« wieder aufleben, in der aufgeblasene Kompliziertheit wichtiger war als ansprechendes Äußeres, Abwechslung und Benutzerfreundlichkeit.

DISCIPLES OF STEEL

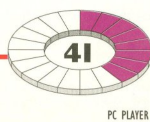
❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Rollenspiel
Hersteller	FormGen
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; mittelschwer
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Profis
Grafik	Mangelhaft
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 460 KByte + 800 KByte EMS
Festplattenplatz: ca. 3 MByte

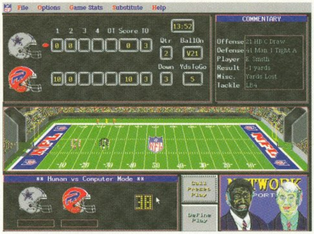
Besonderheiten: Party kann Städte erobern und Truppen ausheben.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.



PRO LEAGUE FOOTBALL

Glauben Sie uns, wir haben noch das vorteilhafteste Bildmotiv ausgewählt...



Wie muß sich ein armer Amerikaner fühlen, der eine Runde »Bundesliga Manager« aus Germany spielen soll? Ähnlich verzweifelt wie ein deutscher Sportfan, der »Pro League Football« vorgesetzt bekommt. Es handelt sich hierbei um eine reines Taktikspiel der US-Firma Micro League. Sie editieren die Aufstellung und bestimmen die Züge, doch die Action wird vom Computer ausgeführt. Dazu gibt es mehr Statistiken als bei der letzten Volkszählung und Vollkorn-Grafik, die noch aus der EGA-Pionierzeit überlebt hat.

Der englische Hersteller Digital Integration hatte die tolle Idee (Vorsicht, Ironie!), dieses Spezialistenprogramm für Football-Freaks in Europa zu veröffentlichen. Das Handbuch wurde zwar rührend ins Deutsche übersetzt, aber der Durchblick bleibt intimen Kennern der Szene vorbehalten. **(hl)**

HEINRICH LENHARDT

Dieses Programm ist dermaßen schwer zugänglich und auf Taktiker zugeschnitten, daß Digital Integration seine europäische Zielgruppe per Handschlag begrüßen kann. Technisch antiquiert, null Action, die Schlafkrankheit auf fünf Disketten. Da helfen auch gut gemeinte Detail-Features wie Modem-Option und echte NFL-Logos nichts. Dürfte hierzulande ähnlich populär werden wie Gefrierschränke in der Antarktis.

PRO LEAGUE FOOTBALL

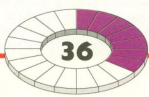
- ■ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ■ 286
- ■ VGA
- ❑ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ❑ General Midi
- ❑ Joystick

Spiele-Typ	Sport-Strategiespiel
Hersteller	Digital Integration / Micro League
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; viel
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Profis
Grafik	Ausreichend
Sound	Mangelhaft

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 9 MByte

Besonderheiten: Reines Taktikspiel ohne direkte Steuerung des Spielablaufs. Nur für Football-Profis!

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.



Die Inserenten

Einem Teil dieser Ausgabe liegen Beilagen der Firma Interdiscount, Schweiz bei.

F1

Noch ein Beitrag zur neuen Schlichtheit: Auch mit abgespecktem Realitäts-Anspruch kann ein Rennspiel Freude spenden. Bei F1 wurde jedes Byte in die Geschwindigkeit gesteckt.



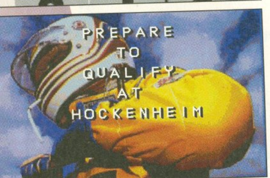
Drama beim Simultan-Duell: Beim Reifenwechsel verliert der untere Spieler kostbare Sekunden

So ist das nun einmal im Leben: Veröffentlicht eine Softwarefirma ein neues Rennspiel, muß es zum PC Player-Spiele-TÜV. Da hilft kein Jammern und kein Klagen – für »Lamborghini Challenge« und alle anderen Nieten läßt sich keine Spielspaß-Tauglichkeitsplakette erbeuten. Schließlich sollen die PC-Besitzer ihre Barschaft nicht für Software-Schnauferl mit erbärmlichen Spielwitz verbraten, sondern lieber auf schnittige Flitzer setzen. Und siehe da: Schneller, als ein VW-Vorstandsmitglied Akten vernichten kann, kommen neue Rennsimulationen auf den Markt.

Domarks »F1« bekennt sich offenherzig zur unkomplizierten Raserei: Griffig zu steuern und geradezu gemeingefährlich flott. Um die Grafik zu tunen, wurde auf komplexe 3D-Berechnungen verzichtet. Bei Programmen wie »Indy Car Racing« oder »Formula One Grand Prix« werden die Piste und andere Objekte stufenlos verkleinert und vergrößert; F1 spuckt nur im Speicher geparkte Grafikhäppchen aus.

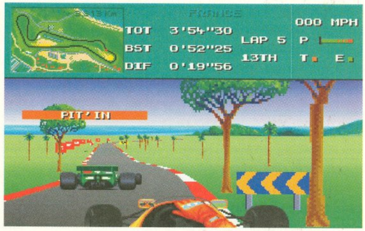
Dadurch gibt es zwar nicht so viele Feinheiten wie bei den Konkurrenten, aber die gesparte Rechenzeit kommt der Geschwindigkeit zugute. Die Folge: Wie z.B. bei Gremlins »Lotus« wird auch auf bescheiden ausgestatteten 386-Systemen eine herzerfrischende Geschwindigkeit erreicht.





Schaffen Sie im Weltmeisterschafts-Modus den Sprung aufs Siegertreppchen?

Bei F1 dürfen Sie alleine Ihre Runden drehen oder zusammen mit einem Kumpel aufs Gaspedal bzw. die Tastatur drücken. Beim 2-Spieler-Modus wird die Grafik ein wenig gequetscht, um zwei unabhängige 3D-Ansichten unterzubringen – kompakt, aber spielbar. Im Arcade-Modus rast man um den besten Platz in der High-Score-Liste: Sie müs-



Exzessive Fahrweise setzt den Reifen zu – wo ist die nächste Box?

sen eine bestimmte Anzahl von Fahrzeugen überholen, um sich für den nächsten Level zu qualifizieren – schafft man die Quote nicht, ist der Versuch beendet.

Längerfristige Spannung verheißt der Weltmeisterschafts-Modus. Gegen die computergesteuerten Profis wie Schuhmacher, Prost & Co. fährt man um WM-Punkte. Nach jedem Rennen wird der Zwischenstand eingeblendet, der auch auf Festplatte gespeichert werden darf. Die Einstellung zu Beginn einer neuen Saison erscheint zunächst undurchsichtiger als die letzte Rechnung aus der KFZ-Werkstatt. Aus dem Dutzend internationaler Pisten wählt man per

HEINRICH LENHARDT

Ich hätte es ja nicht geglaubt, aber es gibt wirklich eine Daseinsberechtigung für noch ein weiteres PC-Rennspiel. F1 hat man konsequent auf gute Spielbarkeit hingetrimmt. Realität und Grafikdetails wurden zugunsten von Tempo und Spritzigkeit zurechtgestutzt, aber das Resultat macht mehr Spaß als so manche Schnarch-Simulation.

Die Aufmachung im WM-Modus wirkt etwas lieblos – da ergattert Domark so eine schöne teure Lizenz und schlachtet sie nicht richtig aus. Freunde von Effekthaschereien und Instant-Replay-Spielchen kommen eindeutig zu kurz.

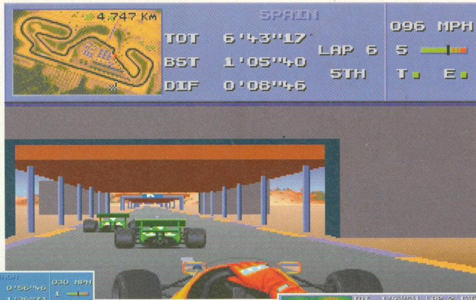
F1 konzentriert sich auf elementare Fahrfreuden und setzt diese vernünftig um: Die Kiste fährt sich gut, ist mörderisch schnell und macht Laune.

Kein Komplexitätswunder, aber dank einstellbarer Schwierigkeit und Zwei-Spieler-Modus auch längerfristig mächtig motivierend.

ALT-Taste diejenigen aus, die beim nächsten Wettkampf der Reihe nach abgeklappert werden sollen. Eine nicht gerade vor Logik triefende Bedienungsfeinheit, die zudem im Handbuch diskret verschwiegen wird. Erst das README-File von der Diskette klärt mit zwei dürren englischen Zeilen über diesen Umstand auf.

Keine komplizierte Steuerung hindert Sie am spontanen Fahrvergnügen. Gas, Bremse, Lenkrad – mehr braucht der Formel-I-Pilot nicht. Selbst das Einlegen der Gänge darf man sich abnehmen lassen und mit einer Automatik über die Pisten gleiten. Krachen Sie gegen ein Hindernis, wird das Fahrzeug automatisch wieder auf die Piste gesetzt – der Tempoverlust ist Strafe genug. Bei schnittig durchfahrenen Kurven weist ein Quietschgeräusch darauf hin, daß die Reifen gerade besonders abreibefreudig über den Asphalt schmirgeln. Beeinträchtigt der Verschleiß ernsthaft die Performance Ihres Fahrzeugs, mahnt die Mitteilung »Pit in!« einen baldigen Boxenstop an. Beim Reifenwechsel verliert man zwar einige Sekunden, setzt das Rennen aber ohne die Gefahr fort, in Kurven fortan traurig dahinzueiern.

Vier Schwierigkeitsgrade sorgen für individuelle Herausforderungen; bei »Novice« hat auch der defensivste Fahrschüler gute Siegeschancen. Mit wachsendem Schwierigkeitsgrad wird Ihr Fahrzeug empfindlicher gegen Beschädigungen und die Konkurrenz erstarkt. Das ganze gipfelt in den Expert-Modus – ich darf mal schnell eine schwer zu überbietende Definition aus dem Handbuch zitieren: »Die gegnerischen Fahrer sind alle auf der Höhe ihrer Fahrkunst und hungern nach einem Sieg« – Knurr!



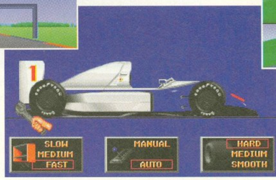
Vorsicht, massives Hindernis! Mit einem souveränen Lenkmanöver geht's weiter.



Im Turbo-Modus wird das Lenkrad Ihres Fahrzeugs kleiner dargestellt – und die Grafik noch einen Tick schneller



Die beiden Spieler liefern sich ein packendes Überholduell



Ein bißchen Spoiler- und Reifen-Gefummel vor dem Start muß sein

Hinter F1 steht übrigens das französische Programmierteam Lankhor, das vor ein paar Jahren fleißig Spiele für Atari ST und Amiga veröffentlichte. Neben allerlei schrecklichen Adventures, über die sich gnädig der Mantel des Vergessens senkte, lieferte man mit »Vrooom!« einen Überraschungs-Rennhit ab. Domark entsann sich des schnellen Programms aus Frankreich, als es sich die Lizenz sicherte, ein »offizielles« Rennspiel mit echten Team- und Fahrernamen programmierern zu dürfen. Unter dem Titel »F1« räumte eine neue Vrooom-Version zunächst auf der Videospielkonsole Mega Drive ab; jetzt wurde auch der PC mit einer Umsetzung beglückt. **(hl)**

IM WETTBEWERB

OK, der Anspruch von komplizierteren Fahrsimulationen wie Indy Car Racing und Formula One GP wird nicht erreicht. Wer möglichst realistische Fahrfreuden erleben will, ist bei F1 hinterm falschen Lenkrad. Als spritzige, gut spielbare Action-Sause überzeugt Domarks Zögling aber voll und ganz. Da muß selbst Gremlins kurzweiliges Lotus zurückstecken; vom aktuellen Titus-Getriebeschaden Lamborghini Challenge ganz zu schweigen.

Indy Car Racing	87
Formula One Grand Prix	84
F1	**74**
Lotus	70
Lamborghini Challenge	39

F1

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ■ 286
- ■ VGA
- ❑ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ❑ General Midi
- ■ Joystick

Spiele-Typ	Rennspiel
Hersteller	Domark
Ca.-Preis	DM 90,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

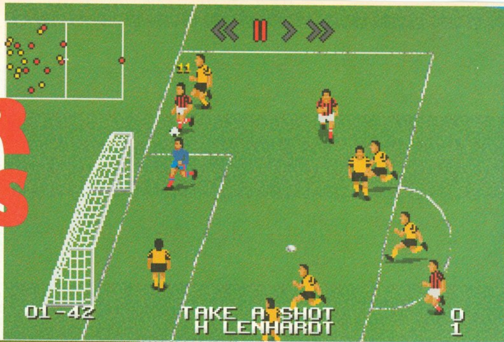
Freies RAM: min. 570 KByte
Festplattenplatz: ca. 3 MByte

Besonderheiten: Zwei Spieler können gleichzeitig um die Wette fahren.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 1 MByte RAM, Digital-Joystick und VGA.

74

LOTHAR MATTHÄUS

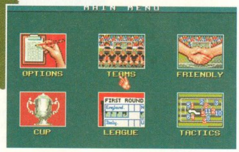


Was ist ungeordneter als die Hintermannschaft des FC Bayern? Der Sprite-Auflauf beim fröhlichen Ackerholpern mit Oceans fußballerischer Spätgeburt.



Aus der Vogelperspektive sieht selbst ein Stangl-Gewaltschuß etwas mickrig aus

Nun schieß doch, Junge! Erhellende Kommentare vom Programm am unteren Bildrand, während der Angriff in Seitenansicht erfolgt.



Vom Hauptmenü aus geht's ins manierliche Options-Angebot

Lang, lang ist's her, seit wir von der Fußball-Veröffentlichung rund um Nationalspieler »Lothar Matthäus« erstmals berichteten. Doch die PC-Version zog sich länger dahin, als so manche Vertragsverlängerung: Neun Monate mußten wir schmoren, in denen Lothar kurz vor dem Abgang bei den Bayern stand. So mancher Marketingmensch fragte sich damals wohl, ob nicht der charakterstarke Sportsmann Uli Stein (ha-ha!) der bessere Software-Namenspate wäre. Doch am Schluß neigt sich alles zu einem Happy-End: Lothar hat seinen Vertrag verlängert, die Fußball-Weltmeisterschaft naht und endlich ist diese blöde PC-Version fertig.

Das Spielfeld wird wahlweise von oben im mickrigen »Kick Off«-Look oder (optisch vorteilhafter) von der Seite gezeigt. Der Grafikmodus läßt sich mitten im Match beliebig umschalten. Beim geschwinden Gekicke wurde dem Paßspiel besondere Aufmerksamkeit gewidmet. Durch ein nervenzerfetztendes Tröten aus dem PC-Beeper (in der Anleitung idyllisch als »Pingen« umschrieben) wird z.B. akustisch signalisiert, daß ein freier Mitspieler annahmebereit ist. Am unteren Bildrand wird zudem notiert, welcher Kollege gerade wo freisteht. Ganz Schüchterne, die auch Aug' in Aug' mit dem gegnerischen Torwart lieber einen Querpaß von sich schieben, fordert das Programm auch mal zum Torschuß auf. Angesichts des schnellen Ablaufs und der regen Anzahl attackierender Gegenspieler ist es aber nicht ganz leicht, diese Informationen ideal umzusetzen. Die Dynamik des Programms geht soweit, daß bei langen Pässen oder Torabschlägen der Ball »vorausscrollt«: Er befindet sich sekundenlang in einem nicht sichtbaren Bereich des Bildschirms.

Das leicht chaotische Gekicke wird von vielen Menüpunkten behütet. Liga-, Pokal-Modus und internationale Teams – alles editierbar. Einstellen lassen sich z.B. Schwierigkeitsgrad, Schiedsrichter-Strenge, Spieldauer und Komplexität des Paßsystems. Zwei Spieler können gegeneinander oder zusammen im Team antreten. Fans von »Loddamadehus« müssen hingegen darben: Jenseits des Titelbilds läßt sich der kernige Franke nicht mehr blicken. **(hl)**

HEINRICH LENHARDT

Kleine Grusel-Phantasie gefällig? Wenn das Endprodukt nach einem halben Jahr Verspätung sich noch so holprig spielt – wie mag Lothar Matthäus erst vor sechs Monaten auf dem PC ausgesehen haben?
Die vielen Menüs und Einstellungen haben die Programmierer manierlich hinbekommen. Allerdings sind solche Funktionsberge für die Katz', wenn das Spiel dahinter sich als mäßiger Wicht entpuppt. Bei aller Liebe zu Ping-Paß und Instant Replay: Lothar Matthäus ist so ein Chaos-Soccer, bei dem sich die aufregendsten Szenen noch aufgrund willkürlichen Drauflosbolzens ergeben.
Die Präsentation ist spartanisch, die Grafik erträglich, der Spielspaß problematisch. Nach dem zweiten Weißbier mag das Augen-zu-und-los-Schema dieses Programms einen gewissen Dumpfcharme entwickeln, aber meisterlich ist das Gekicke nicht – der aus dem Bildschirm hüpfende Ball erheitert nur Freunde des Blindspiels. Lothar hat hoffentlich genug Schmerzensgeld dafür bekommen, daß sein Name ein solches Sprite-Gestolper ziert.

LOTHAR MATTHÄUS

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ❑ 286
- ■ VGA
- ❑ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ❑ General Midi
- ■ Joystick

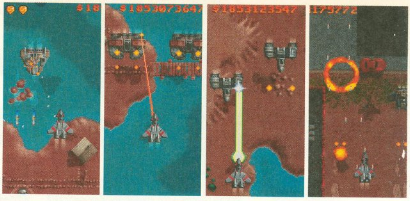
Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	Ocean
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	Nerviger Diskettenschutz bei der Installation
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 588 KByte + 816 KByte EMS.
Festplattenplatz: ca. 1 MByte

Besonderheiten: Wahl zwischen zwei Grafikansichten. Spielstand im Turniermodus läßt sich speichern.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Digital-Joystick und VGA.

38



RAPTOR

Konfliktlösung à la Apogee: Klassische Ballerspiel-Tugenden werden mit Extrawaffenkauf und Speichermöglichkeit aufgemöbelt.

Nachdem schnell scrollende und reaktionslastige 2D-Actionspiele auf dem PC bislang eine Seltenheit waren, kann nun endlich Hoffnung geschöpft werden: »Raptor« bringt frischen Wind in das Genre. Die Story des Spiels ist nicht der Rede wert: Sie steuern den Piloten eines futuristischen Jagdbombers, der von einem Großraumschiff aus auf einen bedauernswerten Planeten losgelassen wird.



Nach dem Einsatz wird das Schiff aufgerüstet

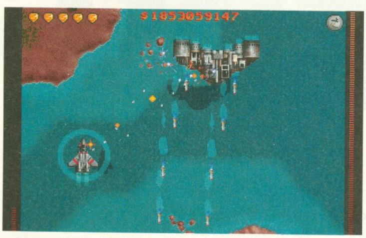
Nachdem Sie Ihren Namen eingegeben und sich für eines von mehreren Paßfotos entschieden haben, befinden Sie sich im Hangar, wo Sie das Spiel speichern, den Ausrüstungsraum aufsuchen oder einen Einsatz beginnen. Raptor teilt sich in drei Missionen auf, die aus jeweils 10 Angriffswellen bestehen. Jede der Missionen ist einzeln anwählbar, Sie können also z.B. erst drei Level der ersten Mission und dann einen der dritten spielen.

SHAREWARE-RAPTOR

Raptor gibt es nicht nur in der von uns getesteten Vollversion, sondern auch als Shareware-Programm. In dieser Fassung ist alles Wesentliche enthalten. Man kann nur eine der drei Missionen spielen, es fehlen einige Animationen und nicht alle Waffen der Vollversion sind vorhanden.
Dieser »Schnupper-Raptor« sollte bei jedem gut bestückten Shareware-Händler zu finden sein.

Das Scrolling von Raptor ist schnell und sauber, sowohl das eigene Schiff, sämtliche Gegner wie auch die diversen Raketen sind angenehm groß dargestellt. Sie fliegen immer von unten nach oben und haben die Aufgabe, den gegnerischen Installationen, Gebäuden und Fuhrparks möglichst große Zerstörungen zuzufügen. Daß dies nicht unbedingt im Sinne Ihrer Widersacher ist, merken Sie innerhalb kürzester Zeit: Welle um Welle feindlicher Abfangjäger, -raumer und -helikopter stürzt sich Ihnen entgegen, vom Boden aus schießen sich Flak-Stellungen auf Sie ein. Zum Glück hat man nicht vergessen, Ihr Schiff gründlich zu bewaffnen. Das standardmäßig eingebaute MG ist zwar wenig effektiv, dafür aber sowohl gegen Boden- wie auch Luftziele einsetzbar. Geschützt werden Sie durch einen sich in Feuerpausen regenerierenden Schild, den Sie vor jeder Mission wieder voll aufladen sollten.

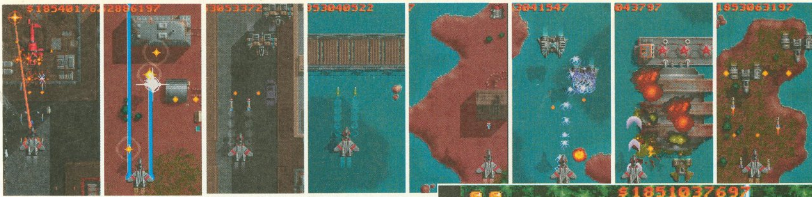
Darüberhinaus bietet Raptor massenweise Extraausrüstung: Angefangen beim Scanner, der den Zustand der Endgegner anzeigt, über zusätzliche Schilder und »Smart Bombs« bis hin zu einem wahren Arsenal verschieden effektiver Waffen. Hier gibt es zum einen ständig aktive Bordwaffen wie MG oder Plasmakanone; zum anderen Spezialwaffen wie Raketen, Bomben und Laser. Während alle eingebauten Bordwaffen gleichzeitig feuern, kann zusätzlich immer nur eine Spezialwaffe aktiv sein. Hier kommt auch ein taktisches Element ins Spiel: Da es sowohl Boden- wie Luftziele gibt, viele Waffen aber nur gegen

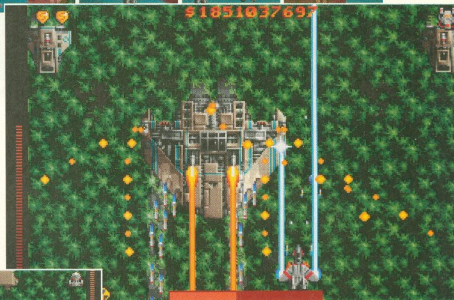


Seit wann dürfen die denn mit Raketen um sich werfen?

JÖRG LANGER

Suchen Sie ein gutes Ballerspiel für Ihren sonst nur von Flugsimulationen gequälten PC? Sie haben es gefunden! Raptor bietet kurzweiliges Vergnügen, sowohl für zwischendurch als auch zur stundenlangen Dauerfeuer-Orgien. Man merkt irgendwie, daß das Spiel von Apogee kommt: Die Zutaten sind durchdacht und passen zueinander; die Motivation wird nicht zuletzt dadurch hochgehalten, daß es verschiedene Schwierigkeitsstufen, freie Wahl zwischen den drei Missionen und eine Speicher-Option gibt.
Neben guter Reaktion und klugem Waffenkauf ist auch etwas Taktik gefragt, wenn es um die Wahl der richtigen Spezialwaffe geht. Ich persönlich finde es vor allem sehr angenehm, daß es kaum Stellen in Raptor gibt, die auswendig gelernt werden müssen: Der nützliche Einfall mit dem Schattenwurf gegnerischer Schiffe erlaubt in aller Regel, rechtzeitig zu reagieren, ohne daß »aus dem Gedächtnis« geflogen werden müßte.
Sowohl Actionfans wie auch Gelegenheitsballerer können hier zugreifen, zumal Sie sich ja erst die Sharewareversion (siehe Kasten) anschauen können.





Endlich ein würdiges Opfer: Dieser Endgegner ist nicht leicht zu knacken

einen der beiden Typen effektiv sind, muß man häufig blitzschnell zwischen zwei Raketenarten umschalten. Zudem stellt sich öfter die Frage, ob nun die (meist gewinnbringenderen) Bodenziele zerstört werden sollen, oder die (überwiegend gefährlicheren) Flugobjekte.

Geld ist das Wichtigste bei Raptor: Alle »Punkte«, die Sie durch Abschießen von Gegnern, Zerstören von Gebäuden oder Einsammeln von speziellen Objekten horten, sind nichts anderes als Ihr Kapital für Neuanschaffungen. Nach jedem Einsatz werden Sie nämlich den »Supply room« aufsuchen und dort das eben verdiente Geld für bessere Ausrüstung ausgeben. Ihr Schiff hat dabei nur eine begrenzte Ladekapazität, Sie können aber notfalls alte Waffensysteme zum halben Preis wieder abstoßen.



Rechts vom Todesstrahl liegt ein Extra verborgen

Raptor hat vier Schwierigkeitsstufen, so daß für jeden etwas dabei ist: Im »Rookie-Level« müßten auch Gelegenheitsspieler vorankommen – ohne daß es zu einfach wäre! In den höheren Spielstufen wird das Spiel zwar merklich schwieriger, aber nie unfair: Theoretisch haben Sie immer die Chance, die Gegner rechtzeitig abzuschießen oder feindlichen Salven auszuweichen. Hier hilft ein kleines Detail: Kurz bevor gegnerische Raumer von oben in den sichtbaren Bildbereich fliegen, verrät ihr Schatten meist die Stelle, an der sie erscheinen werden. Zeit genug für Sie, sich blitzschnell zu positionieren oder auszuweichen.

Auch andere Details kommen dem Spielkomfort sehr zugute: Die Steuerung kann wahlweise per Joystick, Maus oder Tastatur erfolgen, wobei selbst ein Analog-Joystick ohne weiteres geeignet ist. Die Extrawaffen können entweder Stück für Stück »durchgeschaltet« oder gezielt über die Zahlentasten angewählt werden.

Paßwörter gibt es bei Raptor nicht – wozu auch: Nach jeder Mission können Sie ihren Spielstand komfortabel speichern (und natürlich auch wieder laden). Zudem läßt sich eine Mission jederzeit abbrechen. Sie übernehmen dann zwar etwaige Schäden und müssen auf alle neu gesammelten Punkte verzichten, haben aber wenigstens Ihr Schiff gerettet. **(la)**

IM WETTBEWERB

Gegen die 3D-Faszination des CD-ROMs Rebel Assault kann Apogee nicht ganz ankommen. Raptor besticht aber als unkomplizierte, technisch solide Ballerei in Spielhallen-Tradition. Tubular Worlds hat zwar größere Endgegner und Zwei-Spieler-Modus, macht aber nicht so viel Spaß. Diese Neuheit von Dongleware landet im Vergleich sogar hinter dem Action-Jump-and-Run Jim Power. Ganz unten tummelt sich die allzu schlichte Weltraumballerei Spheroids.

Rebel Assault	91
RAPTOR	**71**
Jim Power	62
Tubular Worlds	58
Spheroids	49

RAPTOR

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	■ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Apogee
Ca.-Preis	DM 80,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; ausreichend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 2 MByte
Festplattenplatz: ca. 6 MByte

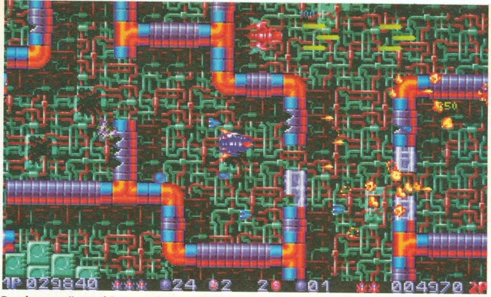
Besonderheiten:
Auch als abgespeckte Shareware-Version erhältlich.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Digital-Joystick und VGA.

71

TUBULAR WORLDS

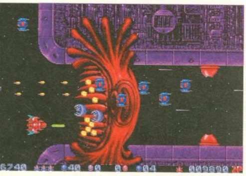
Mit Mike Oldfield weder verwandt noch verschwägert: Die Weltraum-Schießerei aus dem Schwäbischen ist eine Reminiszenz an Ballerklassiker im Stile von »R-Type«.



Barrieren müssen hier zerschossen werden

Na schön, MS-DOS gab uns »Rebel Assault« und »Doom«, aber das ganze Action-Spektrum ist damit noch nicht abgedeckt. Weltoffene Geister, die sich auch mal vor den Bildschirm eines Amigas oder Videospielgeräts verirren, kennen die klassischen Weltraumknallereien Marke »R-Type«: Raumschiff fliegt von links nach rechts, schießt alles über den Haufen und sammelt dabei Extras auf – herrlich!

Die Liebhaber des Destruktiven werden diesen Monat gleich doppelt bedacht: Während »Raptor« vertikal scrollende Action verheißt, nimmt sich »Tubular Worlds« des Weltraumflugs in der Horizontalen an. Das jüngste Werk von Dongleware bietet vier Welten, unterteilt in jeweils 4 Levels, die alle klassischen Action-Zutaten enthalten: Viele Gegner, noch mehr Schüsse, mittendrin Ihr Raumschiff. Zwei Spieler dürfen gleichzeitig antreten, was spätestens am Ende jeder Welt die Sache ungemein erleichtert. Nimmt man einen der gewaltigen Endgegner in kameradschaftlicher Verbundenheit unter Dauerfeuer, entfleucht der Schuft weitaus rascher aus diesem Kontinuum.



Mit einem Freund teilt man sich Extras und Gegnerlast

Wenn etwas auf Ihr Schiff zugeschwebt kommt, empfehlen sich die alten Action-Tugenden »abschießen« oder »ausweichen«. Das Aufgebot an gegnerischen Einheiten ist beeindruckend; der Kugelausstoß der fröhlich ballernden Armada geradezu verschwenderisch. Zwar gibt es drei Schwierigkeitsgrade und die Handbuch-Verheißung »In den ersten beiden Levels kann sich auch der ungeübte Spieler ohne Frust austoben«. In der Praxis erweisen sich solche Ankündigungen als hemmungslose Verniedlichung, vergleichbar mit der zahnärztlichen Beruhigungsfloskel »Es wird überhaupt nicht weh tun«: Bei Tubular Worlds geht's von Anfang an kräftig zur Sache. Verpaßt man eins, zwei wichtige Extrawaffen, wird das Überleben an der nächsten unübersichtlichen Stelle zum Kunststück.

Ihr Raumschiff ist anfangs spartanischer bestückt als ein BMW in der Grundausstattung. Also wagt man die gefährlichsten Umwege, um an die allmählich daherdriftenden Extra-Symbole zu kommen. Stetes Einsammeln beschert nicht nur mehr Geschwindigkeit, sondern auch neue Waffensysteme in mehreren Ausbaustufen. Da fliegt es sich schon wesentlich beruhigender, wenn man mit Kreuzdiagonal-Laser, Raketen und schützendem Satelliten unterwegs ist. Durch Schwenks an den oberen und unteren Rand scrollt der Bildausschnitt auch etwas in die jeweilige Richtung; Spielraum für kühne Flugmanöver ist also gegeben. **(hl)**

HEINRICH LENHARDT

Einen so technisch kompetenten Horizontal-Scroller mit höchster Sprite-Dichte hat mein guter alter PC noch nicht erlebt. An manchen Stellen meinten es die Programmierer ein wenig zu gut: Kugel-, Extra- und Gegnerreigen verdichten sich zu einem schwer durchschaubaren Konglomerat. Da macht es schon mal unerwartet »Puff!«, das eigene Raumschiff schmiert ab und der verdutzte Spieler fragt sich »Was hat mich da eigentlich getroffen?«.

Spielerisches Feintuning geht mir auch bei anderen Details ab. Action-Einsteiger werden über harte Passagen und die fehlende Speicher-Option klagen. Die Grafik scrollt (eine halbwegs moderne VGA-Karte vorausgesetzt) zwar wie geschmiert dahin, wirkt aber stillos allerweltsbunt. Auf der akustischen Seite gibt es nette Effekte und eine monotone, aber erstaunlich ohrwurmige Musikbegleitung.

Unterm Strich überwiegen gerade noch die Stärken: Action satt, viele Waffen, Zwei-Spieler-Modus, fette Obermonster. Mehr Sorgfalt im Detail und bessere Spielbarkeit hätten Tubular Worlds zu einer höheren Wertung verholfen. Im Duell der Baller-Neuheiten gefällt mir das nur auf den ersten Blick unscheinbare Raptor langfristig gesehen besser.

TUBULAR WORLDS

❏ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❏ EGA	■ VGA	❏ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❏ Roland	❏ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Dongleware
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; sehr wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Gut

Freies RAM: min. 532 KByte
Festplattenplatz: ca. 3 MByte

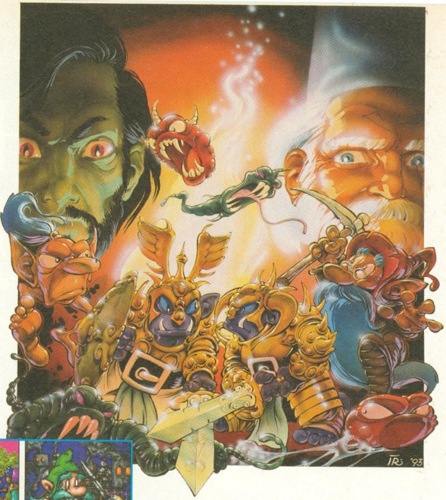
Besonderheiten: Zwei Spieler dürfen gleichzeitig ballern. Drei Schwierigkeitsgrade.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Digital-Joystick und VGA.

58

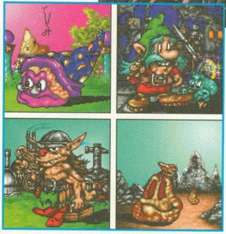

DER RASENMÄHER-MANN™
Die *CD-Rom* Umsetzung
des ersten *Virtual Reality* Films der Welt.
In den Hauptrollen: Jeff Fahey & Pierce Brosnan
ASM
"ASM HIT! Gut wie der Kinofilm. Cyberspace für Heimanwender."
PC GAMES
"Der Rasenmäher Mann zeigt zweifellos den richtigen Weg zum Virtual Reality-game auf."
POWERPLAY
"Der sound gehört zum Besten des Genres. Spielerisch immer wieder motivierend. Elegant ansteigender Schwierigkeitsgrad."
PLAYTIME
"Der richtige Schritt in Richtung Virtual Reality auf dem PC."
ACCESS GRANTED on PC CD-Rom
SCi
SALES CURVE INTERACTIVE
Sales Curve Interactive, 50 Lombard Road, SW11 3SU. Tel: (071) 585 3308.
© 1994 The Sales Curve Ltd. Licensed from Allied Vision/The Big Red Trading Company.

MAGIC OF ENDORIA



Wollten Sie es schon immer mal den Tolkienschen Zwergen von Moria gleichtun und fleißig Höhlensysteme ausbuddeln? Jetzt haben Sie die Gelegenheit dazu!

Auf einer Vulkaninsel namens Endoria liegt in Form mehrerer Kristallsplitter die Seele eines toten Gottes verborgen, die Sie als ehrgeiziger Nachwuchszauberer bergen wollen. Zu diesem Zweck heuern Sie sich diverse phantastische Handlanger (wobei Zwerge hier noch die »normalsten« Wesen sind) an, die für Sie die ganze Drecksarbeit tun: Stollen errichten, Räume ausstatten, bessere Geräte entwickeln. Denn nur so kommt man irgendwann einmal an die unterirdischen Kristallräume ran. Allerdings sind Sie nicht der einzige, der sich für die Kristalle interessiert...



Sind sie nicht herzallerliebst anzuschauen, unsere Monsterchen?

Das Ziel von »Magic of Endoria« wäre also klar, doch um es zu erreichen, ist einiger Aufwand vonnöten. Sie beginnen in der oberen von zwei Ebenen mit einem sogenannten Wissensraum. Im Verlauf des Spiels können auch noch Minen, Schmieden, Forschungsräume und Energiebrunnen angelegt werden. Die einzelnen Räume haben dabei einen unterschiedlichen Platzbedarf. Um einen Raum zu erbauen, muß zunächst ein Zwerg genügend Hexfelder freischaufeln und gegebenenfalls ein Loch ausheben, damit dann ein Tischler den Raum einrichten kann. Alle Handlanger müssen erst rekrutiert werden und kosten dann ständig Gold (das man wiederum in Minen schürfen kann). Die Zwerge sind fürs Stollengraben und Löcherbuddeln zuständig, Forscher kümmern sich um den technologischen Fortschritt, Transportwesen karren Gold und andere Dinge in der Gegend herum. Die sich in drei Berufe (Tischler, Schmied, Mechaniker) teilenden Handwerker sind für Fertigung von Waffen sowie den Bau von Teleportern zuständig. Da man jedoch nicht allein am Kristallesuchen ist, gibt es noch eine Kämpferrasse sowie



Drei Minen fördern Rohstoffe, der Teleporter führt zur oberen Ebene

JÖRG LANGER

Wenn jemanden Magic of Endoria gefällt, dann mit Sicherheit erst auf den zweiten oder gar dritten Blick. Sticht einem zunächst die putzige Hab-mich-lieb-Grafik ins Auge, so droht schon im nächsten Moment der Icon-Super-GAU. Die Bedienung ist mir zu umständlich. Das fängt beim Starten des Spiels an: Logo-Orgie ertragen, den Namen eingeben, ein Passwort tippen, es kurz darauf bestätigen, den Wissenschaftsraum plazieren und schließlich bekräftigen, daß man tatsächlich anfangen möchte zu spielen – das wäre auch einfacher zu realisieren.

Mein besonderer Groll gilt allerdings der Anleitung: Darin steht zwar alles Wissenswerte, aber durchgehend nach dem Prinzip, den Spieler möglichst lange suchen zu lassen.

Es ist deshalb einiges an Einarbeitung notwendig, um mit Magic of Endoria klarzukommen. Investiert man aber diese Zeit, kann das Programm durchaus gefallen: Ausbau des Höhlensystems, Anwerbung von immer mehr Handlangern sowie Forschung und Schaffung möglichst kampfkräftiger Wesen verbinden sich mit dem im späteren Spielverlauf stressigen Echtzeitfaktor.

Sofern Sie diesen Bestandteilen Spielfreude abgewinnen können, wäre Magic Of Endoria vielleicht das Richtige für Sie. Mir jedenfalls hat das Gängebuddeln nach anfänglicher Ratlosigkeit und Flucherei einigermaßen Spaß gemacht.

verschiedene Energiewesen, welche man auf die Konkurrenz hetzen kann. Die eigenen Stollen lassen sich durch Türen, verschieden stabile Wände, Fallen etc. sichern.

Um einer Figur Befehle zu geben, klickt man sie auf der Karte an. Daraufhin erscheint ein Menü, mit dem man ein Bewegungsziel vorgibt, zu welchem sich die Figur dann einen Weg sucht. Man kann den Weg aber durch zusätzliche Angabe von »Wendepunkten« auch exakt definieren. In einem zweiten Menü wird dann die zu erledigende Aufgabe ausgewählt; bei einem Zwerg etwa die Bearbeitung des Bodens, und hierbei noch, ob eine Bodenplatte angelegt oder ein Loch gegraben werden soll. Es lassen sich mehrere Befehle gleichzeitig geben, die dann nach und nach abgearbeitet werden.

Grafik und Sound von Magic of Endoria sind am besten mit dem Wörtchen »putzig« zu beschreiben. Die Designer haben sich krampfhaft bemüht, dem Ganzen einen niedlichen Eindruck zu verpassen. Es ist aber zu befürchten, daß der oberdrollige Gartenzwerg-Look sämtlicher Figuren eher abschreckt, als motiviert. Zudem ist die Spielkarte (in zwei Zoomstufen), auf der sich das Wesentliche abspielt, grafisch sehr schlicht gehalten.

Bei der Bedienung hat man sichtlich Aufwand getrieben, allerdings mit eher gegenteiligem Erfolg. Es wurde konsequent versucht, sämtliche Informationen und Befehlsmöglichkeiten sinnbildlich darzustellen, anstatt als Text oder Stichworte. Dies macht das Programm aber am Anfang nahezu undurchschaubar: Der Spieler wird von Dutzenden von Icons förmlich erschlagen, deren keinesfalls immer selbsterklärende Funktion mühsam erlernt werden muß.

Vor lauter Minigrafiken weiß man kaum, was ein Befehl und was eine bloße grafische Information sein soll. Es wäre sehr viel angenehmer, wenn die Icons zusätzlich ein erklärendes Stichwort enthielten. Außerdem sind bei der Befehlsgabe an die diversen Figuren teilweise recht umständliche Klickorgien zu absolvieren, was aufgrund der Echtzeit, in der das Spiel abläuft, unangenehm auffällt. Bei einem Dutzend aktiver Handlanger ist man nur noch am Kommandieren, da sonst die Hälfte der eigenen Monsterchen im bezahlten Dauerurlaub herumsteht.

Magic of Endoria macht es dem Spieler zu Beginn wirklich nicht leicht. Neben den Massen von Icons trägt dazu vor allem die Anleitung bei. Diese ist zwar umfangreich und ausführlich, aber leider schlecht gegliedert. Oft sind Erklärungen, die direkt zusammengehören, fröhlich über die gut 100 Seiten verteilt, so daß langwieriges Blättern angesagt ist. Außerdem fehlt eine Einführung, die detailliert die ersten Schritte erklärt. Bis man den grundlegenden Ablauf und die zum Errichten der ersten Mine notwendigen Handlungen kapiert hat, vergeht unnötig viel Zeit, da man sich diese Informationen mühsam aus diversen Stellen des Regeltextes zusammenpuzzlen muß.

Das Spielprinzip selbst aber ist ziemlich originell und kann nach einer Gewöhnungsphase durchaus motivieren. Wer schon immer mal zweidimensionale Dungeons bauen wollte, ist hier gut aufgehoben. Außerdem sind Nullmodem- und Netzwerkoption enthalten, so daß man auch zu zweit um die Kristalle ringen kann, wobei die Spielgeschwindigkeit allerdings deutlich langsamer wird. **(la)**



Auf der groben Zoomstufe sind die Handlanger durch Symbole gekennzeichnet



Ein Handwerker errichtet eine Schmiede



Übersicht über die Forschungslevel

IM WETTBEWERB

Populous II bietet gediegende Unterhaltung mit netter Grafik und Nullmodem-Option. Auch die Science-fiction-Schlachten von Dune 2 haben durch die Echtzeit einen großen Streßfaktor. Unlimited Adventures ist ein Rollenspielbaukasten, in dem Sie 3D-Dungeons zusammenbasteln und danach durchforsten können. Magic of Endoria hat eine relativ originelle Spielidee und einen hohen Niedlichkeitsfaktor, ist aber umständlich zu erlernen. Dungeon Hack ist etwas für Leute, die auf unkomplizierte Weise zufallsgenerierte 3-D-Verliese erkunden wollen.

Populous II	85
Dune II	79
Unlimited Adventures	75
MAGIC OF ENDORIA	**64**
Dungeon Hack	49

MAGIC OF ENDORIA

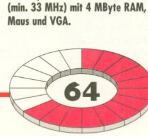
❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	❑ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Sunflowers
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; ausreichend
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 460 KByte + 2 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 25 MByte

Besonderheiten: Netzwerk- und Nullmodem-Option.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.





Unsere beiden kleinen Helden auf dem Weg nach oben

DOOFUS

Es gibt Hunde, die rennen freudig Stöckchen hinterher, andere apportieren kostbare CDs, manche verfolgen Autos, und wieder andere spielen Fangen mit dem Postboten. Jump-and-Run-Newcomer Doofus ist anders: Er springt grundsätzlich dem sicheren Tod entgegen!

JÖRG LANGER

Niedlichkeits-Alarmstufe Rot! Was hier vom Bildschirm trieft, ist mit Wörtern wie »lieb« gar nicht mehr zu umschreiben. Viel schlimmer allerdings ist der Umstand, daß der treue Hunde-Kompagnon spielerisch rein gar nichts bringt, dafür aber dauernd seiner Todessehnsucht nachgeht (zum Glück gibt's ein Extra, daß den doofen Kläffer eine Weile verschwinden läßt). Das ist deshalb äußerst unangenehm, weil beim Ableben des Hundes auch immer gleich ein eigenes Leben futsch ist – eine Differenzierung bei diesem Punkt hätte dem Spielspaß gut getan.
Ansonsten bietet Doofus so ziemlich alles, was man auch von diversen Shareware-Jump-and-Runs kennt, ist allerdings technisch und grafisch ausgereifter. Es gibt nur 3 unterschiedliche Levels mit je 4 Teilabschnitten, die allerdings relativ groß sind. Aus dem Begleiter hätte man mehr machen können (erinnert sich noch jemand an »Whistler's Brother«?). Doofus ist keine Katastrophe, aber zu frustig und läßt mich irgendwie kalt.

Tja, da haben Sie als ungefähr 12-jähriger Protagonist mal kurz nicht aufgepaßt, und schon sitzen sie mit Ihrem blöden Hund (dessen Name nicht von ungefähr kommt) in einer Märchenlandschaft, die trotz all ihrer schnuckligen Putzigkeit ein ziemlich gefährliches Pflaster für gassigehende Paare darstellt. Ihre Aufgabe ist es, durch diverse Level zurück in Ihre Welt zu finden.

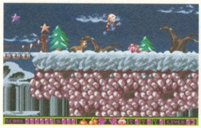
»Doofus« ist ein typisches Jump-and-Run-Spiel, das die von diesem Genre gewohnten Elemente enthält: Herumlaufen, Gegner austricksen oder beseitigen (woraufhin diese ein Geldstück übriglassen), Punkte und Extras einsammeln und natürlich Herumspringen. Ihrer Gegner können Sie sich durch Beschießen, Draufhüpfen oder den Einsatz zweier »Zusatzwaffen« entledigen.

An einigen Stellen jedes Levels befinden sich Flaggen, die, sind sie einmal gehißt, als neuer Startpunkt nach dem nächsten Ableben dienen, wobei sich das Programm auch eingesammelte Extras und besiegte Monster merkt. Außerdem gibt es Teleporter zu finden, die in geheime Zonen führen, oder aber zumindest den Weg etwas verkürzen. Am Ende eines Levels kommen Sie in einen Krämerladen, in dem Sie sich für die eingesammelten Goldstücke Ihren Vorrat der 5 Extras aufstocken können.

Einzige Besonderheit von Doofus ist der Ihnen ständig folgende Hund, auf den Sie ebenso aufpassen müssen, wie auf sich selbst: Beim Ableben der Töle verlieren gemeinerweise auch Sie ein Bildschirmleben! Der Hund macht mit Zeitverzögerung die Bewegungen Ihrer Spielfigur nach. Dies äußert sich bei schlechtem Timing leider dadurch, daß er todesverachtend auf näherkommende Monster springt (anstatt darüber). Auch das zungenhechelnde Stehenbleiben, bis ein böses Sprite mit ihm in Kontakt kommt, ist eine Spezialität des Vierbeiners.

Eine sonstige Funktion hat der herzallerliebste Köter nicht, sieht man davon ab, daß in den Bonuslevels (»Hundehütten«) die Zusatzpunkte von ihm, und nicht von seinem Herrchen eingesammelt werden.

Technisch und grafisch ist das Programm solide, nach Beendigung jedes Teilabschnitts gibt's zudem ein Paßwort. Die Steuerung erfolgt per Joystick oder Tastatur und ist in beiden Fällen gut gelungen. **(la)**



Hoffentlich rammt unser Hundchen nicht das Wildschwein



In den Bonus-Hundehütten muß sich Doofus beeilen

DOOFUS

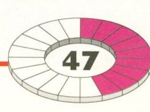
- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ❑ 286
- ■ VGA
- ❑ Roland
- ❑ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ❑ General Midi
- ■ Joystick

Spiele-Typ	Geschicklichkeitsspiel
Hersteller	Prestige
Ca.-Preis	DM 80,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch: gut
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 460 KByte + 800 KByte EMS
Festplattenplatz: ca. 3 MByte

Besonderheiten: Zwei verschiedene Scroll-Modi.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Digital-Joystick und VGA.



BATTLE ISLE 2
(DISKETTEN-VERSION)

Nach neuesten Gerüchten greifen jetzt auch Strategen in die Schlacht gegen Skynet Titan ein, die nicht über das Kommando-Accessoire »CD-ROM« verfügen. Ehre dem Room!



Bei der Landkartengrafik gibt es keine Unterschiede zur CD-Version



Bei den Einheitenbeschreibungen muß man sich bei der Disketten-Umsetzung mit Standbildern begnügen

Nachdem PC Player vor zwei Ausgaben die CD-Version von »Battle Isle 2« testete, ist mit einiger Verzögerung auch die Floppy-Version erschienen: Verkehrte Welt, denn eigentlich wird ja sonst von Diskette auf CD konvertiert! Man darf natürlich keine »verbesserte« Diskettenversion erwarten; die Frage ist vielmehr, in wieweit man im Vergleich zum CD-Original Abstriche machen muß.

Inhaltlich ist alles beim Alten geblieben: In schlichter, aber detailreicher Landkartengrafik ziehen Sie Ihre Einheiten gegen den bösen Computerherrscher »Skynet Titan«, wobei es gut 50 verschiedene Truppentypen gibt. Die Einheiten verfügen über eine sich durch Kämpfe oder Training steigernde Erfahrung, die starken Einfluß auf ihre Effizienz hat. Außerdem unterscheiden sich die Truppen durch unterschiedliche Bewegungsreichweiten und -möglichkeiten, Gewicht und Panzerung sowie ihre Bewaffnung.

Es gibt Städte, Flughäfen, Fabriken und Depots, in denen Einheiten repariert oder neu produziert werden können. Zudem kann hier Munition gefaßt und nachgetankt werden, was durch entsprechende Nachschubtrupps auch mitten im Feld möglich ist. Spezielle Einheiten bauen Straßen, Schützengräben oder Bahnlinien, und zerstören diese auf Wunsch auch wieder.

Neben der Kartendarstellung sind animierte Kampfsequenzen eingebaut, bei denen mit diversen Kameraschwenks der Kontakt zwischen zwei feindlichen Einheiten aus der Nähe in Vektor-3D-Grafik gezeigt wird.

Beim »Anschauen« einer Einheit ist diese zudem in schönster Raytracing-Qualität auf dem Bildschirm zu sehen. Hier liegt auch der augenfälligste Unterschied zwischen CD- und Diskettenversion: Gibt es bei ersterer einen flotten 360-Grad-Schwenk um die Einheit, so muß man sich bei letzterer mit einem Standbild begnügen. Verständlicherweise fehlt die Möglichkeit, diverse Hintergrundmusiken direkt von der CD abzuspielen. Dafür ist die Diskettenversion teilweise etwas schneller, da das ganze Programm auf der Festplatte steht. **(la)**

JÖRG LANGER

Weshalb die Diskettenversion von Battle Isle erst zwei Monate nach der CD erschienen ist, läßt sich nur vermuten. Hat das vielleicht mit dem Umstand zu tun, daß sich CD-ROMs nun doch ein wenig schlechter raubkopieren lassen als Disketten?

Wie dem auch sei, bis auf die erwähnten Standbilder anstelle schnittiger Animationen halten sich die Unterschiede in Grenzen, spielerisch gibt es keinerlei Veränderungen.

Mir persönlich liegt sowieso nichts daran, bei einem Strategiespiel aufwendig berechnete, spielerisch aber vollkommen unnütze Animationen vorgesetzt zu bekommen. Aus diesem Grund schalte ich bei Battle Isle 2 die Kampfanimationen ohnehin ab.

Andererseits gibt es keinen Grund, als Besitzer eines CD-ROMS die Diskettenversion zu kaufen: Beide Fassungen kosten dasselbe; für die CD sprechen ihre bessere Haltbarkeit, die Audio-Tracks und der geringere Platzbedarf auf der Festplatte.

Gänzlich unbeeinflußt hiervon bleibt meine Meinung zum Spiel selbst: Battle Isle 2 ist das momentan beste Taktikspiel mit Strategieelementen, und kann jedem wärmstens empfohlen werden, der sich für dieses Genre interessiert.

BATTLE ISLE II (Disketten-Version)

❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Blue Byte
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; sehr gut
Spieltext	Deutsch; sehr gut
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 580 KByte + 2 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 9 MByte

Besonderheiten: Unwesentlich abgespeckte Konvertierung der CD-ROM-Version. Spielerisch gibt es keine Unterschiede.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.

84

BURNING STEEL 2

Detaillierte taktische Seeschlachten samt Luftangriffen und Basen-Versorgung bietet »Burning Steel 2«. Wer sichert sich die Vormachtstellung im Pazifik?



Vom Flaggschiff aus wird der Flottenverband gesteuert

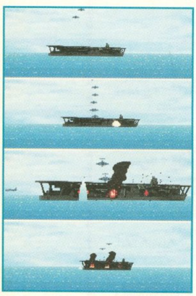
Die Auseinandersetzung um Guadalcanal war eine der entscheidenen Pazifik-Schlachten im Zweiten Weltkrieg. Da nach dem Kampf um Midway und dem Verlust von vier Flugzeugträgern die Offensivkraft der japanischen Kriegsflotte schwer angeschlagen war, versuchten die Japaner, durch den Bau von Flugplätzen auf Guadalcanal und seinen Nachbarinseln die dringend nötige Luftunterstützung zu sichern. Doch vergebens: Nach dem amerikanischen Sieg war das Reich der aufgehenden Sonne endgültig in die Defensive gedrängt. Von da an mußten sich die Japaner darauf beschränken, die bisher eroberten Stützpunkte zu verteidigen und wurden in der Folgezeit Insel für Insel zurückgetrieben.



Hochauflösende Grauzone: Ein Nachtkampf mit amerikanischen Zerstörern

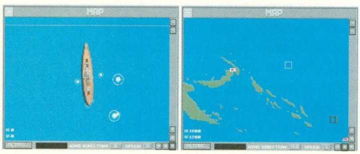
Sie befehligen bei »Burning Steel 2« meist keine einzelnen Schiffe, sondern ganze Flottenverbände (»Task Forces«). Das jeweilige Flaggschiff erhält Kommandos, die dann auch von den restlichen Einheiten des Verbands ausgeführt werden. Man kann bei Kämpfen jederzeit auch auf einzelne Schiffe umschalten und detailliert in die Steuerung eingreifen, um z.B. Torpedos abzufeuern, die Ausrichtung einzelner Geschütze zu optimieren oder Instandsetzungsarbeiten zu überwachen. Das Programm läuft in Echtzeit ab; ohne Feindkontakt wird in einen Zeitraffer-Modus umgestellt. In beiden Fällen können Sie zusätzlich die Ablaufgeschwindigkeit maximal vervierfachen, um Leerlaufphasen zügig zu überwinden. Ebenso läßt sich das Geschehen jederzeit stoppen, um in Ruhe einen Überblick über Ihre Schiffe oder die taktische Situation zu gewinnen.

Jedes Schiff hat verschiedene Stationen: Die Brücke und den Kartenraum nebst Navigationsmenü zum Steuern, Bordgeschütze und einen Ausguck mit zoombarer 3D-Darstellung. Außerdem verfügen bestimmte Schiffe über eine Torpedostation, andere haben eine Abteilung für das Betanken und Starten ihrer Flugzeuge.



Sturzbomber-Attacke auf einen Flugzeugträger

Im Navigationsmodus werden komfortabel Wegpunkte gesetzt und die Geschwindigkeit geändert. Die Übersichtskarte (die auch in anderen Stationen Verwendung findet) zeigt je nach Vergrößerung ganze Flottenverbände oder einzelne Schiffe. Während in der gröbsten Zoomstufe die ganze Inselgruppe um Guadalcanal abgebildet wird, sind in der genauesten einzelne Schiffe detailliert zu erkennen und sogar abgefeuerte Torpedos auszumachen. Ist eine



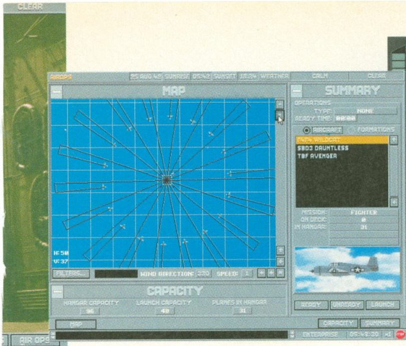
Vom einzelnen Schiff bis hoch zur Gesamtkarte reichen die Zoomstufen

JÖRG LANGER

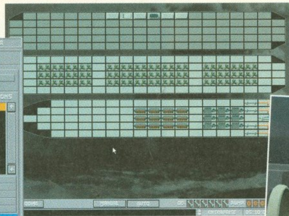
Schon die Anleitung läßt ahnen, was bei Burning Steel 2 auf einen zukommt: Rund 160 Seiten stark, mit vielen Daten zu diversen Schiffsklassen, Anmerkungen zu Ballistik und Abhandlungen über taktische Flottenmanöver. Burning Steel 2 ist eine Hardcore-Seekriegssimulation; mir persönlich fast schon zu detailliert.

Erfreulich, daß sich nahezu alle Stationen auf »automatisch« umstellen lassen. Aber wenn man die eigenen Flotten vernünftig steuern möchte, muß man doch an vielen Stellen von Hand eingreifen, da z.B. bei Ferngefechten die Flugdauer der Geschosse bei gleichzeitiger Bewegung des Ziels nicht richtig einberechnet wird.

Wer den Vorgänger Burning Steel mit Freuden gespielt hat oder allgemein an komplizierten Seekriegssimulationen mit historischem Bezug Gefallen findet, wird vermutlich begeistert sein. Mich für meinen Teil schrecken neben den 1001 Details vor allem die Massen von zu steuernden Schiffen ab. Taktik für Abgehobene; mit hochauflösender Grafik und Sprachausgabe technisch solide präsentiert.



Mehrere Fliegerstaffeln klären das Umfeld auf



An unserem Fluzeugträger ist kein Schaden zu beklagen



Das japanische Transportschiff wurde von einem Torpedo getroffen

feindliche Flotte in Reichweite, lassen sich in der Geschützstation für die einzelnen Batterien Ziele vorgeben sowie die Schußfrequenz und die verwendete Munition einstellen. Dabei sind auf dem Bildschirm neben Informationen über die Verzögerung bis zur nächsten Salve die Ausrichtung der eigenen Geschütze sowie eventuelle Brände durch Feindtreffer zu sehen. Wird durch feindliche Bomber, Torpedos oder Geschütztreffer das eigene Schiff beschädigt, so läßt sich in der kästchenweise aufgeteilten Draufsicht des jeweiligen Schiffs die Beschädigungen in den bis zu vier Decks begutachten und mit verschiedenen Prioritätsvorgaben reparieren.

Die Missionen reichen vom einfachen Ferngefecht zwischen zwei Schiffen bis zu großen Schlachten, in denen Ihre verschiedenen Flottenverbände den Gegner erst mit Aufklärungsflügen ausmachen und danach zur Schlacht zwingen. Die eingebauten Details sind beachtlich: Die auf die Tagesstunden beschränkten Lufteinsätze und das richtige Timing kombinierter Flottenbewegungen müssen in Ihrer Taktik genauso berücksichtigt werden wie die stetige Versorgung wichtiger Inselbasen. Das Erringen der Seeherrschaft im Gebiet von Guadalcanal dient im Endeffekt nur dazu, die eigenen Landtruppen unterstützen zu können, so daß diese letztendlich den Sieg erringen.

Im Spiel gibt es eine detaillierte Bewertung: Jedes beschädigte oder versenkte gegnerische Schiff bzw. Flugzeug bringt unterschiedlich viel Punkte, die aufaddiert zum Ende des Szenarios über den Sieger Aufschluß geben. Burning Steel 2 verfügt neben den verschiedenen Szenarios über 4 Schwierigkeitsstufen, wobei der Computergegner nicht unbedingt intelligenter, dafür aber treffsicherer und besser ausgerüstet wird. Sehr angenehm fällt auf, daß grundsätzlich alle Stationen auf automatische Steuerung durch das Programm eingestellt sind. Gezielt lassen sich einzelne Funktionen oder aber auch ganze Schiffe von Hand bedienen.

Die Super-VGA-Grafik ist detailliert und zweckmäßig; z.B. sieht man getroffene Schiffe brennen oder das Mündungsfeuer gegnerischer Batterien aufblitzen. Daß dabei sämtliche Geschütztürme grundsätzlich unbeweglich nach vorne ausgerichtet sind, fällt erst in hohen Zoomstufen auf. Bis man alle Schlachten (auf jeweils beiden Seiten) gemeistert hat, dürfte geraume Zeit vergehen, zumal die beiden Kampagnen ebenso komplex wie langwierig und schwierig sind. **(la)**

DISKETTEN-VERSION UND UPGRADE

Burning Steel 2 auf CD-ROM unterscheidet sich nicht sonderlich von der Diskettenversion. Die englische bzw. japanische Sprachausgabe bei Meldungen (»Enemy spotted, Sir!«) ist der wesentlichste Unterschied. Da auch bei der CD-Umsetzung die Programmdaten fast vollständig auf die Festplatte kopiert werden, benötigen beide Versionen ungefähr denselben Platz.

Der deutsche Distributor Softgold bietet übrigens eine Upgrade-Möglichkeit für die Besitzer des englischsprachigen Programms an: Gegen Einsendung von 30 Mark und der Originaldisketten bzw. CD erhalten Sie die deutsche Version des Spiels, die in Kürze folgen soll.

IM WETTBEWERB

Battle Isle 2	84
Pacific Air War	81
Empire Deluxe	75
BURNING STEEL 2	**69**
Patriot	61

Burning Steel 2 ist ein Fall für Taktik-Experten. In die selbe Nische gehört auch das schwer verdauliche Patriot, bei dem der Golfkrieg im Mittelpunkt steht. Wer ein leichter zugängliches Strategiespiel sucht, wird mit dem spannenden Battle Isle 2 besser bedient. Einsteiger-freundlich ist auch das abstrakte Eroberungsspiel Empire Deluxe. Die ungewöhnliche Alternative heißt Pacific Air War: In dieser neuen Microprose-Flugsimulation gibt es quasi als Zugabe ein Mini-Taktikspiel, das sich mit einem ähnlichen historischen Szenario beschäftigt wie Burning Steel 2.

BURNING STEEL 2

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ❑ 286
- ❑ VGA
- ■ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ❑ General Midi
- ❑ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	SSI
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; wenig (deutsche Version in Vorbereitung)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 575 KByte + 3 MByte XMS
Festplattenplatz: ca. 12 MByte

Besonderheiten:
Detailliertes Steuern von Flottenverbänden und Luftstreitkräften.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und Super VGA.

69

CD-ROM

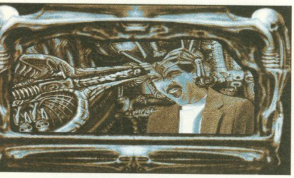
Ei, wo ist denn das fehlende Spiegelteil, mit dem wir unser kleines Dimensionstor aktivieren?



DARK SEED

Es kam zurück! Aus der Gruft vergessener Adventures senkt sich der Schatten einer CD-ROM-Version auf die erbleichenden Spieler...

Mike Dawson ist Schriftsteller und erwacht eines Morgens mit pochenden Kopfschmerzen. Das ist bei diesem Berufsstand sicher nichts Ungewöhnliches, doch rührt sein Schädelbrummen nicht von übermäßigem Rotweingenuß her. Vielmehr wächst ein netter kleiner Alien-Embryo in Mikes Haupt heran und wenn der gnädige Spieler nicht schleunigst ein paar Puzzles löst, gibt's ein paar häßliche Flecken auf dem Teppich. Das alte Haus, in das es unseren Helden verschlagen hat, ist nämlich das Durchgangstor in eine fremde Dimension ziemlich unfreundlicher Aliens – man sollte halt doch das Kleingedruckte im Grundbuch gründlich durchlesen.



Bitte fürchten! Mein lieber Giger, was sagt man zu solchen Zwischensequenzen?

Vor ziemlich genau zwei Jahren feierte die aufstrebende US-Softwarefirma mit dem Horror-Adventure »Darkseed« ihr Debüt. Im Vorfeld wurde kräftig gehypet – schließlich entstand das Programm in Zusammenarbeit mit dem Schweizer Bizarr-Künstler H.R. Giger, seines Zeichens Schöpfer des Aliens aus »Alien«. Angesichts des fertigen Spiels keimte rasch der Verdacht auf, daß die »Zusammenarbeit« darin bestand, daß Giger ein paar alte Grafiken zum Digitalisieren freigab, eiligst den Scheck von Cyberdreams einlöste und sich schleunigst aus dem Staub machte. Die eingesetzten Schockbilder kommen nicht so richtig zur Geltung – vom Abnutzeffekt ständig wiederkehrender Saugnapf-Oberkiefer-Unterkiefer-Kreaturen einmal abgesehen, gibt sich Darkseed zwar hochauflösend, aber elendig 16-farbig.

Dieses kleine Schmuckstück mißratenen Spieldesigns findet sich nun auf CD-ROM wieder. Liebhaber von Nostalgie-Trash können aufatmen: Weder Grafik noch Puzzles wurden verbessert, alle Macken der Diskversion blieben erhalten. Mit einem einfachen Anklick-System dirigieren Sie das herzhaft hölzern daherstapfende Heldensprite durch die Gegend; spezielle Icons dienen zum Untersuchen, Aufsammeln und Benutzen von Gegenständen. Göttlich, wenn der Protagonist zu Beginn voll bekleidet dem Bett entsteigt, aber erst Gebäude in der Stadt besuchen darf, nachdem er (natürlich in seinen Klamotten) die Dusche benutzt hat.

Die CD-Version bietet nur zwei Unterschiede: Alle Texte werden jetzt auch gesprochen (eine komplett deutsche Version soll in Kürze folgen; hier könnte noch etwas unfreiwillige Übersetzungs-Komik dazukommen). Außerdem spart man ein paar Megabyte Festplattenplatz – aber mehr positive Aspekte ließen sich nicht zusammenkratzen. Das härteste Puzzle lautet daher: »Warum hat diese minimal aufpolierte CD-ROM-Version zwei Jahre gedauert?«. **(hl)**

HEINRICH LENHARDT

Die Diskettenversion von Darkseed erschien seinerzeit vor der Erstausgabe von PC Player. Eigentlich schade, denn vor diesem Monstrum hatte ich unsere Leser schon immer warnen wollen. Die ebenso unverhoffte wie späte CD-Umsetzung gibt dazu reichlich Gelegenheit.

Bei Cyberdreams haben sie wohl schnell Kleingeld für den sommerlichen Betriebsurlaub gebraucht. Anders läßt es sich kaum erklären, wie diese gänzlich unverbesserte Krücke nach zwei Jahren verdienter Grabesruhe plötzlich auf CD wiederauferstehen konnte. Und erzählt mir nicht, die Sprachausgabe wäre so aufwendig gewesen. So demotiviert, wie die Sprecher ihre Texte nuscheln, wurden wohl schnell mal der Hausmeister und ein paar Sekretärinnen zur Synchronarbeit vor ein Mikrophon gezerrt.

Die Suche nach Pixel-großen Gegenständen, die zu wildem Ausprobieren nötigenden Unlogik-Puzzles und die unbeholfene Grafik machen Darkseed zu einem Lehrstück in Sachen »schlechtes Spieldesign«. Doch bei aller Liebe zum Loser-Charme sollte dieser Adventure-Zombie ihnen keine müde Mark aus der Brieftasche ziehen.

DARKSEED

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Cyberdreams
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; viel (deutsche CD-ROM-Version in Vorbereitung)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 540 KByte
Festplattenplatz: ca. 0,5 MByte

Besonderheiten: Bis auf Sprachausgabe unveränderte Version des zwei Jahre alten Disketten-Adventures.

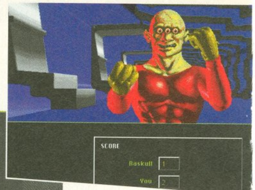
Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.

37



CD ROM

SPACESHIP WARLOCK

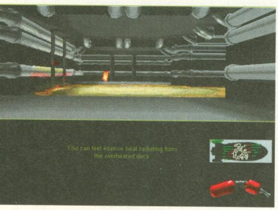




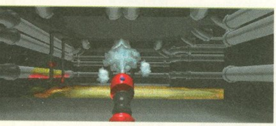
Alle Grafiken werden in diesem Cinemascope-Look dargestellt; am oberen und unteren Bildrand zeigt Ihr Monitor lediglich schwarze Streifen

Auf dem Mac schon ein Relikt, jetzt für den PC ein Hit? Der bizarre CD-Klassiker Spaceship Warlock bietet Adventure, Action und jede Menge freakiger Typen.

Vor knapp drei Jahren, als wir bei PC-Spielen gerade mal für ordentliche VGA-Unterstützung dankbar waren, gab es auf dem Macintosh die ersten innovativen Knospen einer neuen Generation speziell für CD-ROM designter Spiele. Nennen MS-DOSler die noch jungen »7th Guest« und »Rebel Assault« als Pioniere für technisch aufwendige Unterhaltungs-Software vom Silberscheibchen, machte mancher Mac-Fan mit »Spaceship Warlock« seine ersten Mausklicks in einem »interaktiven Film«. Das historisch wertvolle SF-Adventure wurde endlich auch für PCs mit Windows 3.1 umgesetzt.



Ein typisches Mager-Puzzle: Um die brennende Stelle passieren zu können...

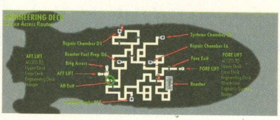


...klicken wir lediglich den Feuerlöschschlauch im Inventar an

Ein galaktischer Despot mit dem kernigen Namen Kroll hat das einstige Imperium der Menschheit zerschmettert. In einem Anfall von Gründlichkeit mopsten seine Streitkräfte den ganzen Planeten Erde und transferierten ihn inmitten des Kroll-Imperiums – Schnitt! In einer finsteren Gasse auf einem verschmutzten Planeten fristen Sie Ihr Dasein. Krolls Truppen haben den Laden im Griff; noch denken Sie nicht an Widerstand. Doch ein paar handfeste Zufälle sorgen für die Bekanntschaft mit dem Piratenkapitän Hammer, seines Zeichens Kommandant der Warlock. Dieses Kampfschiff trotzt den Kroll-Einheiten durch überraschende Überfälle.

Hammer hat einen guten Tag: Statt Sie im Reaktor der Warlock zu verheizen, bietet er einen Job als Hilfspirat an. Bei den ersten Routineaufgaben werden sie quer durch die verschiedenen Decks gehetzt, müssen ein Feuerchen löschen oder eifersüchtige Crewkollegen im Boxkampf vermöbeln. Hat man sich bewährt, geht's auf der Karriereleiter nach oben weiter. Hammer setzt Sie bei Angriffen gegen Kroll-Schiffe ein. Wird es Ihnen am Schluß sogar gelingen, den bösen Imperator zu stürzen?

Spaceship Warlock ist eines dieser Rudimentär-Adventures mit »Da kannst Du nichts falsch machen«-Steuerung. Um ruckartig von Bild zu Bild zu gehen, klickt man mit dem Mauszeiger in die gewünschte Richtung. Um ein Objekt zu benutzen oder eine Person anzusprechen,



Trotz solcher grober Kartenhilfen fällt die Orientierung nicht immer leicht

HEINRICH LENHARDT

Murren, Stöhnen, Kopfschütteln. Da gibt's kein Vertun, diese Spätgeburt hat ein furchterregend flaches Spieldesign. Und die Grafik? Na gut, hochauflösend und stilvoll, aber mit viel schwarzem Rand und wenig Animationen. Vorbehaltlos gut kommen nur die coole Musik und die ulkigen Soundeffekte rüber, die als Stimmungsmacher eine tragende Rolle übernehmen.

Angesichts der windigen Komplexität und Peinlichkeiten wie den Minimalst-Puzzles oder den teilweise extrem dämlichen Actioneinlagen müßte man Spaceship Warlock eigentlich in Grund und Boden verdammen. Auch wenn man an dem CD-ROM nicht lange spielt, bleibt trotz aller frustrierender Details doch eine hartnäckige Motivation haften. Die Story ist witzig, die Aliens sind schrill und letztendlich obsiegt die Neugierformel »Wie geht's wohl weiter?«.

Wer freakige Multimedia-Pioniertaten sammelt und sich nicht an der Relation »wenig Spiel fürs Geld« stört, wird Spaceship Warlock in sein Herz schließen.

Leider merkt man dem Spieldesign sein Alter an. Gegen modernere Adventures der »Interactive Movie«-Sparte wie Broderbunds respektables »Myst« wirkt die Warlock etwas abgewrackt.



Geschicktes Mausklicken und etwas Glück sind bei diesem Boxkampf gefragt

genügt ebenfalls ein – erraten! – Klick. Selten verirrt sich mal ein Gegenstand ins Inventar am unteren Bildrand. Auch hier gibt es keine Verb-Leisten, sondern einfach die Anklick-Methode, um ihn einzusetzen. Etwas kurios mutet es hingegen an, daß man in den gelegentlichen Dialogen mit anderen Spielfiguren teilweise die Gesprächsthemen von Hand eintippen muß – von allen guten Menüs verlassen darf man sich mit einem Parser Kategorie »frühe Steinzeit« herumplagen. Nicht nur wegen dieser gelegentlichen Tippeinlagen sollten Sie bessere Englischkenntnisse draufhaben; viele Aussagen anderer Spielfiguren ertönen nur als englische Sprachausgabe ohne Untertitel.



Da haben wir schon besser Digitalisiertes gesehen – vom unliebsamen Texteintippen mal ganz zu schweigen

Die meiste Zeit verbringt man bei Spaceship Warlock damit, sich zu orientieren und an bestimmte Ziele zu laufen. Wie bei den meisten Mac-Umsetzungen unter Windows sind die Zugriffszeiten nahezu obszön; auf einem ollen Singlespeed-Laufwerk fordert das Programm einiges an Geduld ab. Zu den Mini-Puzzles gesellen sich gelegentliche Action-Einlagen: Sie müssen Faustkämpfe durch präzises Schnellklicken auf die Nase des Gegners gewinnen, dürfen bei einer Raumschlacht aufs Feuerknöpfchen drücken und bekämpfen durchs Zielen mit dem Laserpistolen-Fadenkreuz Krolls Schergen. **(hl)**

SPACESHIP WARLOCK

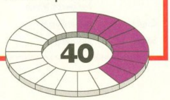
❏ PC/XT	❏ 286	■ 386/486
❏ EGA	❏ VGA	■ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❏ Roland	❏ General Midi
❏ Tastatur	■ Maus	❏ Joystick

Spiele-Typ	Action-/Adventure
Hersteller	Reactor/Visual Media
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch; mittelschwer (auch englische Sprachausgabe)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Befriedigend
Sound	Gut

Freies RAM: min. 4 MByte unter Windows 3.1
Festplattenplatz: wenige hundert Byte für Spielstände.

Besonderheiten: Achtung, englische Sprachausgabe teilweise ohne Untertitel! Windows 3.1 erforderlich.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM, Maus und Super VGA.



PC PLAYER
DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

HERAUSGEBER
Michael Scharfenberger

CHEFREDAKTION
Heinrich Lenhardt (hl) und Boris Schneider (bs);
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION
Jörg Langer (la), Florian Stangl (fs)

SCHLUSSREDAKTION UND KOORDINATION
Babs Schwaiger

REDAKTIONSASSISTENZ
Susan Sablowski

LAYOUT
Journalsatz GmbH

GRAFIKEN
Rolf Boyke

TITEL
Gestaltung: Friedemann Porscha
Pacific Strike: © Origin/Electronic Arts

GESCHÄFTSFÜHRER
Michael Scharfenberger

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Gruberstraße 46a, 85586 Poing
Telefon: (08121) 7690, Telefax: (08121) 790 46

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung gesamt: Stefan Grajer
Leitung Verkauf: Britta Fiebig (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung: Christoph Knittel, Tel. (08121) 769-376
International Sales: Sarah Money, Tel. (08121) 769-350

ANZEIGEN-DISPOSITION
Katharina Pickl, Tel. (08121) 769-340

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Zittelstraße 6, 80796 München

VERTRIEBSLEITUNG
Helmut Grünfeldt

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319006-0

DRUCK
Druckerei Schwend, 74523 Schwäbisch-Hall

SO ERREICHEN SIE UNS:
Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 240 132 50, Fax: (089) 240 132 15
Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 66,50
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 56,00
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 91,50
Außereuropäisches Ausland auf Anfrage
Bankverbindung:
Hypobank München, BLZ 700 200 01, Konto-Nr. 5054 725 606
Abonnementbestellung Österreich:
Alpha Buchhandels GmbH, Rembrandtstraße 9, A-1020 Wien
Tel.: (02 22) 33 09 754, Fax: (02 22) 33 09 754/20
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,–
Abonnementbestellung Schweiz:
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 85 01 11, Telefax (041) 85 28 85
Einzelheftbestellung:
DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: 089/240 13 250, Fax: 089/240 13-2 15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich
Diskettenbestellung:
Erdem Development, Postfach 10 05 18, 80079 München
Tel: 089/4 27 10 39, Fax: 089/42 36 08
Diskettenbestellung Schweiz:
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6285 Hitzkirch
Tel: (041) 85 01 11, Telefax (041) 85 28 85
Bestellungen nur per Bankeinzug oder Verrechnungsscheck möglich

CASTLES II

Burgbau-Video hier, Tutorial da: die CD-Version dauerte gut ein Jahr.



Schaffe, schaffe: Unbehelligt von der örtlichen Baubehörde wird Ihr Grundriß umgesetzt

Wenn man seine verarmte Bevölkerung darben läßt und in Unfrieden mit den Nachbarregenten lebt, schätzt man den behaglichen Wohnkomfort, den die dicken Mauern einer schönen soliden Burg bieten. Rückt eine feindliche Armee an, möchten Sie sicher nicht in einem morschen Plattenbau hausen. Vor gut einem Jahr nahm sich Interplay der Sorgen und strategischen Aufgaben eines Herrschers im 14. Jahrhundert an. Das Resultat war »Castles II – Siege & Conquest«, ein nicht sonderlich spektakuläres, aber unterhaltsames Strategiespiel.







Die Neuheiten der CD-ROM-Version von oben nach unten: Tutorial, größere Videos im Spiel und Burgen-Dokumentation.

Die erweiterte CD-ROM-Version, vom Hersteller melodramatisch als »Cinematic Multimedia« gepriesen, bietet im Kern das gleiche Spielprinzip. Territorium für Territorium erobern Sie sich ein nettes Reich zusammen. Man startet mit einem müden Landflecken, doch durch das Einsacken angrenzender Provinzen wachsen Macht, Einfluß und Rohstoff-Ressourcen. Um zu gewinnen und zum König gekrönt zu werden, müssen Sie außerdem darauf achten, den Papst durch gelegentliche Obolus-Entrichtung bei Laune zu halten – für einen geplagten Kirchensteuerzahler nichts Neues.

Im Gegensatz zu den meisten anderen Landkartenerobereien läuft Castles II in Echtzeit ab. Es dauert immer ein Weilchen, bis Ihre Befehle umgesetzt werden: Das Rekrutieren weiterer Soldaten, diplomatische Audienzen, militärische Angriffe oder das Sammeln von Gold und Nahrung gehen flotter voran, wenn man ihnen mehr Prioritätspunkte einräumt. Schlachten werden in Nahaufnahme gezeigt und bieten verfeinerte taktische Optionen. Die vielzitierten Burgen sollten Sie gezielt in einzelnen Provinzen errichten, um die Rohstofförderung zu stärken und Revolten zu verhindern.

Welche neuen Features bietet die CD-ROM-Version? Endlich gibt es eine Zeitkompression, um zwischendurch den Spielablauf zu beschleunigen. Die Textanzeige bei Ereignissen im Spielverlauf kann nun durch englische Sprachausgabe ersetzt werden. Digitalisierte Sequenzen aus alten Rittersmann-Filmen werden in deutlich größeren Fenstern abgespielt als bei der Disketten-Fassung. Ein hübsches Tutorial erläutert mit Sprache die Bedienung besonders anschaulich und vor allem beim Intro macht sich der neue CD-Soundtrack lautstark bemerkbar. Um auf den Burgengeschmack zu kommen, sehen Sie sich die bildschirmfüllenden Videoclips an. Die digitalisierte Fassung einer Produktion des englischen TV-Senders BBC führt kapitelweise in die Welt der trutzigen Gemäuer ein. **(hl)**

HEINRICH LENHARDT

Eine bescheidene Eigentumswohnung ist für Normalverdiener ohne Lottogewinn kaum erschwinglich. Da tröstet es minimal, wenn durch Einsatz von ein bißchen Holz, Eisen und geradezu irritierend zuverlässige Handwerker ganze Burgen auf dem PC-Bildschirm entstehen.

Neben dem Mittelalter-Charme konnte das einfache, aber durchdachte Spielprinzip von Castles II stets gefallen. Warum Interplay satte 16 Monate für die CD-Umsetzung verheizte, ist mir nicht ganz klar. Ein paar Burgen-Besichtigungsvideos wurden digitalisiert, das Tutorial ist nett – aber als multimediale Extravaganzen kann man diese Aufpolierversuche kaum bezeichnen.

Die Zugaben guckt man sich einmal an, aber dann hat es sich. Das eigentliche Spiel blieb bis auf die Zeitkompression unverändert und kann auf keine höhere Wertung hoffen.

CASTLES II SIEGE & CONQUEST

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Interplay
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; mittelschwer
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 520 KByte + 512 KByte EMS
Festplattenplatz: ca. 6 MByte

Besonderheiten: Tutorial, zusätzliche Sprachausgabe und Videoclips über historische Burgen.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.

72

DRAGON'S LAIR

Nicht totzukriegen: Zehn Jahre nach dem legendären Arcade-Automaten geht Dirk immer noch auf Drachenjagd.



Bildschirmfüllender Zeichentrick auf der VGA-Karte: Technisch ist Dragon's Lair ein kleines Meisterstück.



Gefahren lauern hinter jeder Tür

Das Jahr 1984 brachte eine Revolution in den Spielhallen. Die Münz-Videospiele waren damals grafisch schlicht und würden heute auf Sega und Nintendo kein Kleinkind mehr vor den Fernseher locken. Da war ein »interaktiver Zeichentrickfilm« natürlich eine kleine Sensation. Der Disney-Abtrünnige Don Bluth (»Das Geheimnis von Nimh«) hatte sich mit einem Automatenhersteller zusammengetan und den 30-Minuten Film »Dragon's Lair« produziert. Der Film wurde auf eine Laserdisk gepreßt und der dazu passende Abspieler an einen Joystick angeschlossen. Wenn der Spieler jetzt in bestimmten Momenten den Joystick korrekt bewegte, ging die Story um Drachentöter Dirk weiter. Verpaßte man seinen Einsatz, starb Dirk einen grausamen Zeichentrick-Tod – um ein Markstück später natürlich sofort wieder aufzuerstehen.

Die Revolution war allerdings kurzlebig. Die Laserdiskspieler gingen häufig kaputt und schon nach zwei Automaten hatten sich die Kunden satt gesehen: »Space Ace« kam noch in die Spielhallen, der Film »Dragon's Lair II« wurde zwar produziert, kam aber nie zur interaktiven Aufführung.

Trotzdem blieb Dragon's Lair ein Mythos, von dem sich die Firma Readysoft aus Kanada lange Zeit gut ernähren konnte. Die produzierten in den letzten Jahren unter anderem eine Disketten-Version für den Amiga sowie eine MPEG-Fassung für die Reel Magic-Karte. Erst jetzt gibt es auch für normale CD-ROMs ein Dragon's Lair.

Die Sequenzen wurden von der Laserdisk digitalisiert und in erstaunlich guter Qualität bildschirmfüllend abgespielt. Spielerisch ist alles beim alten geblieben: Sie müssen lediglich im richtigen Augenblick die richtige Taste drücken. Wenn Sie dies etwa 30 Szenen, die jeweils nur ca. 30 Sekunden dauern, durchhalten, haben Sie den Drachen Singh erreicht, können die Prinzessin befreien und das Ganze. Die Sprachausgabe ist übrigens Deutsch.

(bs)



Das Spielprinzip ist simpel: Drücken Sie im richtigen Augenblick die Leertaste, zieht Dirk sein Schwert und besiegt das Monster (rechts). Verpassen Sie den Zeitpunkt, wird Dirk zu Monsterfutter (links).

BORIS SCHNEIDER

Zum zehnjährigen Jubiläum eine nicht zuletzt für Spiele-Historiker interessante CD. Rückblickend betrachtet fragt man sich schon, wie dieses simple Spielprinzip damals derart fesseln konnte. Aber 1984 war gerade mal CGA erfunden und ein C 64 der tollste Heimcomputer überhaupt – da machten die Zeichentrickszenen schon einen ganz anderen Eindruck.
Erstaunlich, daß heutzutage viele Firmen meinen, sie hätten mit »Multimedia«-Spielen was völlig Neues entwickelt. Dragon's Lair war der Pionier und deswegen gehört das ROM eigentlich in jede gut sortierte Spielesammlung. Die technische Qualität ist sehr ordentlich, besonders im Vergleich zu manchen Briefmarken-Videos unter Windows. Nur spielerisch bleibt es einer der ältesten Hüte: Das sture Knöpfchen-Raten und Drücken hat mit echter Interaktivität nicht viel zu tun und kann auch recht frustrierend sein.
Nostalgiker haben ihren Spaß; wer ein modernes Spiel dieser Art sucht, sollte besser zu Rebel Assault greifen, welches deutlich die Design-Fortschritte der letzten zehn Jahre zeigt.

DRAGON'S LAIR

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	❑ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Readysoft/Elite
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch (auch Sprachausgabe); gut
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 560 KByte + 2,5 MByte EMS
Festplattenplatz: –

Besonderheiten: Originalgetreue Umsetzung eines vor zehn Jahren revolutionären Automaten.

Wir empfehlen: 486er (min. 25 MHz) mit 8 MByte RAM und VGA.

45



Auf der Stadtmauer von Trinsic zu Spielbeginn

ULTIMA 7

Vermarktungstechnisch gesehen war »Ultima 7« ein voller Erfolg: 2 Programme und 2 Zusatzszenarios zogen dem willigen Käufer gleich viermal das Geld aus der Tasche. Auf der vorliegenden CD sind nun alle Teile von Ultima 7 friedlich vereint: »The Black Gate« plus »Forge of Virtue« und »Serpent Isle« nebst »Silver Seed«.

In Black Gate hat der Avatar die Aufgabe, einer Bruderschaft das Handwerk zu legen, die von einem gewissen »Guardian« beeinflußt wird. Am Ende des Spiels flieht der Führer der Bruderschaft in eine Parallelwelt. Dort, auf der Serpent Isle, kommt es im Nachfolger zum großen Showdown mit dem Schurken. Die Programme wurden nicht im geringsten für die CD aufgewertet, beide Teile müssen einzeln auf die Festplatte installiert werden. **(la)**

JÖRG LANGER

Ultima 7 hat mir sehr gut gefallen, vor allem auch der zweite Teil, in dem sich der Avatar endlich von Britannia losseilte. Beide Teile verbinden in gelungener Weise Komplexität mit abwechslungsreicher Handlung, können aber keinesfall ohne Notizen und Geduld kurz mal durchgespielt werden. Die CD lohnt sich für denjenigen, der noch keines der Programme hat und vielleicht auch für den, der nur Black Gate sein eigen nennt. Die Zusatzszenarios können als kostenlose Beigabe einigermaßen gefallen, sind aber nicht sonderlich umfangreich. Sie machen zudem durch viele zu findende magische Gegenstände das Spielen des jeweiligen Hauptprogramms für meinen Geschmack zu einfach.

ULTIMA 7

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	❑ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Rollenspiel
Hersteller	Origin
Ca.-Preis	DM 130,–
Kopierschutz	Einmalige, in die Handlung eingewobene Abfrage
Anleitung	bis auf »Forge Of Virtue« Deutsch; sehr gut
Spieltext	Englisch; sehr viel
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Gut

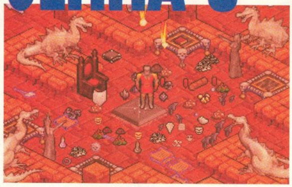
Freies RAM: min. 587 KByte + 4 MByte EMS/XMS
Festplattenplatz: ca. 42 MByte

Besonderheiten: Das komplette Ultima 7 auf einer CD.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM

85

PAGAN – ULTIMA 8



Das kann doch nicht mit rechten Dingen zugehen: Der Avatar im Wunderland...

Gleichzeitig mit der Diskettenversion erschien »Pagan« absolut identisch auch auf CD. Als gestrandeter Avatar versuchen Sie, in der fremden Welt »Pagan« zu überleben und die vier ortsansässigen Titanen zu besiegen.

Die CD enthält neben den Programmversionen in allen drei Sprachen als Goody auch die jeweiligen Speech Packs. Leider fällt es störend auf, daß nach der eigentlichen Installation nach wie vor das etwa 10-minütige »Entpacken der Formendatei« ertragen werden muß – es wäre keinerlei Problem gewesen, alle Dateien bereits entpackt auf der CD unterzubringen. **(la)**

JÖRG LANGER

Ultima 8 auf CD ist absolut identisch mit der Diskettenversion. Da aber auch die Verkaufspreise gleich sein sollten, ist im Zweifelsfall die CD-Version vorzuziehen: Außer den üblichen Vorteilen der etwas schnelleren Installation und der besseren Haltbarkeit sind alle drei Sprachversionen und das Speech Pack enthalten. Wenn Sie also lieber die englische Version spielen oder den bösen Guardian auf Französisch hören wollen, ist die CD die richtige Wahl für Sie. Gerüchten zufolge soll gegen Ende des Jahres übrigens eine »richtige«, also verbesserte CD-Version des Spiels erscheinen.

Ob sich Ultima-Fans und solche, die es werden wollen, bis dahin gedulden können, scheint mir allerdings zweifelhaft zu sein...

PAGAN – ULTIMA 8

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	■ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Rollenspiel
Hersteller	Origin
Ca.-Preis	DM 130,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; sehr gut
Spieltext	Deutsch; sehr gut
Bedienung	Sehr gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 172 KByte + 4 MByte XMS
Festplattenplatz: ca. 38 MByte

Besonderheiten: Alle drei Sprachversionen inkl. Speech Packs enthalten.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM, Maus und VGA.

89



CD ROM

RAVENLOFT

Der Name SSI war in der Vergangenheit fast schon ein Synonym für besonders dilettantische CD-Versionen. Die Umsetzung des neuen AD&D-Rollenspiels »Ravenloft« kam nicht nur erfreulich schnell, sondern bietet auch ein paar Verbesserungen im Detail. Alle Zwischensequenzen wurden jetzt erweitert und mit englischer Sprachausgabe versehen. Auch bei Dialogen mit anderen Charakteren erschallen deren Textzeilen zusätzlich aus dem Lautsprecher.

Wenn die ohnehin zähe Grafik nicht von CD-ROM-Zugriffen zu Tode beruhigt werden soll, müssen die Programmdaten in ihrer ganzen 20-MByte-Herrlichkeit auf die Harddisk installiert werden. Wer Geduld hat, wartet auf die deutsche Übersetzung von Ravenloft. Die soll auf CD-ROM etwa 20 Mark billiger sein als die US-Version. **(hl)**

HEINRICH LENHARDT

Schön, daß bei CD-ROMs von SSI jetzt mit Aufpolierungen gerechnet werden darf.
Eine höhere Gesamtwertung springt dadurch aber nicht heraus, denn die wesentlichen Kritikpunkte an Ravenloft bleiben bestehen (siehe Test der Disketten-Version in PC Player 5/94).
Mit der zähen 3D-Grafik und dem dumpfen Kampfsystem läßt sich nicht viel Begeisterung entfachen.
Komplexität und Horror-Story sind noch die angenehmsten Aspekte des Programms, das jenseits der treuen AD&D-Fangemeinde nicht allzuviele Freunde finden dürfte.

RAVENLOFT

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ❑ 286
- ■ VGA
- ■ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ■ General Midi
- ❑ Joystick

Spiele-Typ	**Rollenspiel**
Hersteller	**SSI**
Ca.-Preis	**DM 120,–**
Kopierschutz	**–**
Anleitung	**Englisch; gut**
Spieltext	**Englisch; viel (deutsche Version in Vorbereitung)**
Bedienung	**Befriedigend**
Anspruch	**Für Fortgeschrittene und Profis**
Grafik	**Befriedigend**
Sound	**Befriedigend**

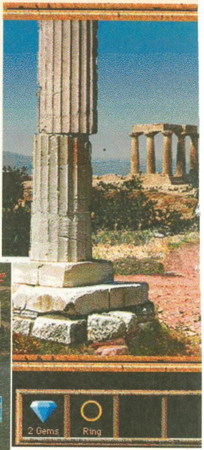
Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 17 MByte

Besonderheiten: Mehr Zwischenbilder und Sprachausgabe; spielerisch kein großer Fortschritt.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.

62

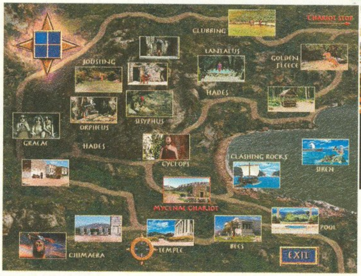
WRATH OF THE GODS



Damals schon Ruinen? Obwohl Wrath of the Gods im alten Griechenland spielt, haben einige der Gebäude ein paar tausend Jahre auf der Säule.

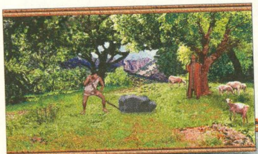
Vorsicht, Kultur!
In diesem Adventure geht es um griechische Mythologie und kalifornische Schauspieler.

Beim Zeus! Bei allen Science-fiction-Adventures auf CD-ROM kämen beinahe die urigen Götter zu kurz. Doch keine Sorge, die alten Griechen leben jetzt auch in der Multimedia-Ära weiter. Das Windows-Adventure »Wrath of the Gods« versetzt Sie ins antike Griechenland, wo diverse knifflige Aufgaben auf Sie warten.



Auf den Bildschirm paßt immer nur ein Viertel der Karte

Das Intro zeigt Sie als jungen Enkel des stolzen Königs. Als ein Orakel jedoch prophezeit, daß Sie noch zu Lebzeiten des Königs den Thron übernehmen werden, ist dieser sauer. So sauer, daß er befiehlt Sie in der Wildnis auszusetzen. Glücklicherweise haben die Götter ein Einsehen: Vorbeiziehende Centauren nehmen das Kleinkind mit und ziehen es zu einem gestandenen jungen Helden auf. Als Mann kehren Sie in das Königreich zurück um Ihre wahre Herkunft zu erfahren. Das Spielziel scheint darin zu bestehen, sich den Thron zu ergattern. Dazu muß man nur eine Heldentat erledigen, ein Schwert finden und sich als wahrer Enkel zu erkennen geben. Wer's bis hierhin gespielt hat und sich nun am Ende glaubt, sollte sich auf eine Überraschung einstellen:



Jede Aktion der Spielfigur sieht man als Video. Hier wird gerade mittels Stock ein Stein gehoben.



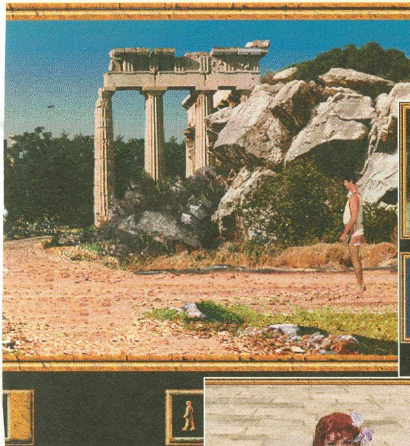
Eine der ersten Aufgaben: Die Hydra besiegen, der jedesmal zwei Köpfe nachwachsen, wenn man einen abschlägt



Nicht mal ein Viertel des Spiels ist geschafft – und das obwohl man schon die Hydra erledigt und Totenfährer Charon ein Schnippchen geschlagen hat...
Ein oder zwei Kulturschocks beim Spielen von Wrath of the Gods sollten Sie schon in Kauf nehmen. Wenn sich beispielsweise ein Soldat bei Ihnen mit »Hey, Dude« meldet, paßt das zwar prima zu einem kalifornischen Surfer der Neuzeit, hat aber mit einem alten Griechen nur gemeinsam, daß beide höchstwahrscheinlich Sandalen tragen. Solchen Anachronismen begegnet man laufend – so sind diverse Gebäude nur als verwitterte Ruinen zu sehen; im

BORIS SCHNEIDER

Erste Eindrücke können täuschen: Wrath of the Gods geht ziemlich zäh los und scheint eines der »Nach drei Stunden hat man's durch«-CD-ROMs zu sein. Glücklicherweise haben die Programmierer die Kurve noch gekriegt: Hat man die ersten Aufgaben geschafft, gewinnt das Spiel an Komplexität.
Leider konnten sich die Designer nicht entscheiden, ob sie denn nun eine Parodie oder ein ernsthaftes Spiel programmieren wollten. So manche als witzig gedachte Einlage der Schauspieler rutscht eher ins Peinliche ab. Und auch der Multimedia-Führer zur griechischen Mythologie bringt zwischen zwei interessanten Einträgen wieder einen unsäglich dummen Spruch, der nur in einer reinen Parodie komisch wäre. Geschichtslehrer und andere Antiken-Fans werden sich jedenfalls mit Grausen abwenden.
So gut die meisten Videoaufnahmen auch sein mögen – wenn man zum zehnten Mal ansehen muß, wie (mit CD-Ladepausen) der Held über einen Stein in einem ansonsten unwichtigen Bild hüpft, wünscht man sich eine Taste für den »schnellen Vorlauf«. Immerhin gibt es knapp hundert Orte, viele HiRes-Bilder, einfache Bedienung und durchaus logische Puzzles. Adventure-Profis werden sicher nicht bis ans letzte gefordert, aber im Gegensatz zu vielen anderen Windows-CD-ROM-Adventures ist hier Spielspaß für ein paar Tage gesichert.







Vom Spiel aus kann man ständig Informationen über die griechische Sagenwelt abrufen, die bei den Puzzlelösungen helfen



Wenn Sie mit anderen Personen reden, gibt es natürlich bildschirmfüllende Großaufnahmen



Sie wissen nicht weiter? Gegen Zahlung von lächerlichen 5 Punkten hilft das Orakel.

antiken Griechenland waren diese Tempel aber bautechnisch noch in Ordnung. Und nicht mal die Götter und Könige bemühen sich um getragene Sprache, sondern antworten in flappsigem Straßen-Englisch. Da neben der Sprachausgabe keine Texte auf dem Bildschirm erscheinen, sind Englischkenntnisse von Nöten.

Die Benutzerführung macht Anleihen bei Sierra, Lucasarts & Co. In einer Symbolleiste rechts unten finden Sie fünf Aktionen für den Helden: Er kann gehen, etwas nehmen, mit jemandem reden, sich etwas anschauen oder sein Inventar bemühen, welches dann in Symbolen am linken unteren Rand angezeigt wird. Ein Druck auf einen Pfeil fördert fünf weitere Symbole zu Tage. Mit diesen kann man nicht nur den Spielstand speichern oder die Lautstärke des Spiels regeln, sondern auch eine Karte bemühen oder zwei Hilfe-Funktionen nutzen. Die eine ist quasi ein Multimedia-Führer durch das alte Griechenland. Viele Bilder und kurze, miteinander verknüpfte Texte erklären eine Menge, wenn auch nicht immer wissenschaftlich korrekt. Damit läßt sich so manches Puzzle lösen; beispielsweise, daß Charon Sie erst über den Hades fährt, wenn Sie ihm die Münze nicht geben, sondern traditionsgerecht unter die eigene Zunge legen.

Wer partout nicht auf eine Lösung kommt, kann das »Orakel« besuchen, welches vom vagen Hinweis bis zur Komplettlösung für jedes Puzzle alle Fragen beantwortet. Der kleine Haken: Jeder Hinweis vom Orakel kostet fünf Punkte – das Spiel kann nur dann mit dem Maximum von 500 Punkten beendet werden, wenn Sie sich das Spicken verkneifen. Fast alle Bewegungen im Spiel wurden mit Schauspielern und einer Videokamera aufgenommen, auch die meisten Hintergrundgrafiken basieren auf Fotos aus Griechenland. Die Super-VGA-Grafiken sorgen aber für längere Wartezeiten beim Nachladen und machen ein Doublespeed-Laufwerk wünschenswert. Durch geschicktes Packen haben die Programmierer fast 100 Räume (alle mit Animationen und Sprachausgabe) sowie gut 50 Charaktere ins Spiel gequetscht. **(bs)**

IM WETTBEWERB

Keine Wertung für den Olymp, aber Wrath of the Gods schlägt sich wacker gegenüber der teilweise sehr spielarmen CD-ROM-Adventure-Konkurrenz. Mehr Interaktion als bei »Labyrinth of Time« und »7th Guest« sorgen für eine dickere Punktzahl. Durch unpassend flappsiges Gehabe und Fehlzündungen im Humor wird aber die Myst-Klasse nicht ganz erreicht.

Myst	73
WRATH OF THE GODS	**67**
Critical Path	65
7th Guest	62
Labyrinth of Time	52

WRATH OF THE GODS

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	❑ VGA	■ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Luminaria / Maxis
Ca.-Preis	DM 140,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; schwer verständlich (Sprachausgabe)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 4 MByte unter Windows 3.1.
Festplattenplatz: ca. 2 MByte

Besonderheiten: Eingebaute Hilfe-Funktion, viele Infos über griechische Mythologie.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM, Windows 3.1., Maus und Super VGA.

67





Wer lauert hinterm Feuerchen?

SHADOW CASTER

Mit »Shadow Caster« präsentierte Origin letzten Herbst einen ungewöhnlichen Kompromiß zwischen 3D-Action und Rollenspiel inklusive einiger milder Puzzles. In den Charts dümpelte das Programm etwas unter Wert geschlagen vor sich hin, bringt die CD-ROM-Version den verdienten Durchbruch?

Immerhin wurde das atmosphärisch bestechende Programm um ein paar zusätzliche Levels erweitert. Neue, animierte Zwischensequenzen mit Sprachausgabe sollen den Staunfaktor beleben. Der Kern des Spiels blieb gleich: Sich munter in verschiedene Charaktere verwandelnd zerklopfen Sie jede Menge Monster, sammeln nützliche Gegenstände auf und knacken kleinere Puzzles. Halsbrecherisch schnelle 3D-Grafik sorgt für Rasanz. **(hl)**

HEINRICH LENHARDT

Ganz nett, aber warum hat's so lange gedauert? Die dezente Spielgebiet-Erweiterung ist keine üble Idee; das Manko »zu kurz« war seinerzeit der Hauptkritikpunkt am Disketten-Caster. Die neuen Zwischensequenzen mit ihren ziemlich eckigen Animationen sehen allerdings nicht sonderlich berühmt aus.

Ein wirklich spannendes 3D-Action-Adventure, das technisch mittlerweile im Schatten von Doom Platz nehmen muß. Wer schon länger mit Shadow Caster liebäugelte, soll sich gleich die CD-Version kaufen. Altbesitzern der Floppy-Fassung bietet diese Umsetzung aber nicht genug zusätzliche Anreize.

SHADOW CASTER

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ❑ 286
- ■ VGA
- ❑ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ■ General Midi
- ❑ Joystick

Spiele-Typ	Action-Adventure
Hersteller	Origin
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Sehr gut
Sound	Gut

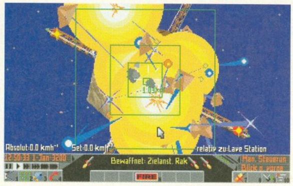
Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 4 MByte

Besonderheiten: Gegenüber der Diskettenversion etwas erweitertes Spielgebiet.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.

79

FRONTIER



Frontier setzt neue Negativ-Standards für CD-Umsetzungen

Gratulation nach England: Programmierer David Braben ist es als erstem gelungen, ein CD-ROM abzuliefern, auf dem weniger drauf ist, als auf der Monate vorher erschienen Disketten-Version. Benutzer der »Frontier«-CD hätten theoretisch Zugriff auf vier Sprachen (Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch) – aber je nach beiliegendem Handbuch kann man nur die entsprechende Version installieren, denn die Handbuchabfrage ist selbstverständlich noch drin! Das jetzt 900 Kilobyte umfassende Programm ist auf den ersten Blick ein Drittel größer als die Disk-Version, doch das liegt nur daran, daß die Dateien auf der CD nicht mehr gepackt wurden. Das Spiel selbst ist identisch, aber es fehlen leider acht Spielstände, die der Disk-Version beilagen. **(bs)**

BORIS SCHNEIDER

Entweder ist es ein verspäteter Aprilscherz oder ein Experiment in Massenpsychologie: Wie sehr muß ich Kunden und Journalisten zusetzen, damit ein Spiel nicht mehr blind als »tollen Elite-Nachfolger« in den Himmel gelobt wird?
Wer trotz dieses CD-ROMs immer noch nicht merkt, von David Braben mit einem tödlich langweiligen Weltall-Murks gepiesackt zu werden, kauft wahrscheinlich auch noch Programme für den VC-20 oder Sinclair Spectrum.
Die Idee, durch künstliches Aufblasen der Dateien so zu tun, als sei auf der CD mehr drauf, kann nur einem bösen Marketing-Geist entsprungen sein. Dafür gibt es einen Punktabzug gegenüber der Diskversion.

FRONTIER (ELITE II)

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ❑ 286
- ■ VGA
- ■ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ❑ General Midi
- ■ Joystick

Spiele-Typ	Strategie/Actionspiel
Hersteller	Gametek
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	Hochgradig nervige Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 580 KByte + 1 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 1 MByte

Besonderheiten: Drei Handbücher und eine Sternenkarte liegen bei.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM, Joystick und Maus.

49



Fehlt nur noch LKW-Player zum Glück...

CD ROM

DER PLANER

Als »Planer« können Sie über mangelnde Beschäftigung wirklich nicht klagen: Jung, dynamisch und erfolgreich bieten Sie Ihre hochdotierte Schaffenskraft diversen Firmen an, die sich von Ihrem Einsatz meist das Schreiben schwarzer Zahlen erhoffen. Sie suchen sich also Aufträge heraus, kaufen LKWs ein, schicken sie los und überwachen den Fuhrpark per Funk. Nicht zu vergessen ist das Zufriedenstellen der Luxusgüterwünsche Ihrer Fotomodell-Gattin.

Auf der CD befinden sich sowohl »Der Planer« als auch »Der Planer Extra«, die beide getrennt auf die Festplatte installiert werden können. Es sind allerdings keine speziellen CD-Konvertierungen, sondern die neuesten Versionen der beiden Diskettenspiele mit inhaltlichen Detailverbesserungen. Zum Beispiel sind jetzt die Auftraggeber im Programm enthalten und LKW-Preise lassen sich beim Händler auch telefonisch abfragen. **(la)**

JÖRG LANGER

»Der Planer« ist ein ziemliches Schwergewicht, was Funktionen und Gimmicks anbelangt. Trotzdem hält sich meine Begeisterung in Grenzen: Auf die Dauer wird das Spiel doch recht eintönig. Im Prinzip macht man nichts anderes, als mit möglichst wenig Kapital möglichst viel Geld zu scheffeln – wie halt bei einer Wirtschaftsimulation üblich. Für Besitzer der Diskettenversion lohnt sich diese CD auf keinen Fall, zumal die Upgrades mit den Detailverbesserungen zu den beiden Programmen auch auf Disk erhältlich sind.

DER PLANER

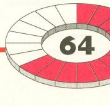
- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ❑ Tastatur
- ❑ 286
- ■ VGA
- ■ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ❑ General Midi
- ❑ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Greenwood Entertainment
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 560 KByte + 900 KByte
Festplattenplatz: ca. 8 MByte

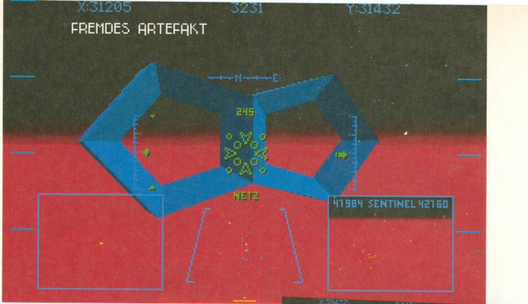
Besonderheiten: Vereint »Der Planer« und »Der Planer Extra« auf einer CD.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.



EYE OF THE STORM

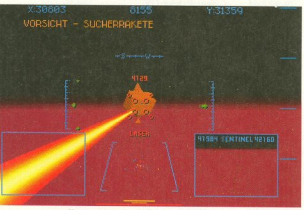
CD ROM



Sammeln Sie dieses außerirdische Artefakt ein und machen Sie es zu Geld

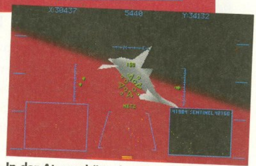
Schweine im Weltall sind »out«, Fische in der Titan-Atmosphäre »in«! Schützen Sie seltsame Tiere und Pflanzen vor skrupellosen Abenteurern – oder Ihren Computer vor »Eye Of The Storm«...

Wieder einmal erstaunt den geplagten Tester die Kreativität von Spieldesignern. Um anscheinend auf Teufel komm' raus eine neue Story zu erfinden, schreckte Rebellion nicht vor folgendem, haarsträubenden Szenario zurück:



Ballern Sie die Jäger ab, die den seltsamen Lebewesen ans Leder wollen

Im Jahr 2124 entdeckte die Menschheit im sogenannten »Roten Auge« des Gasplaneten Jupiter unbekannte Lebensformen. Die Regierung hatte nichts besseres zu tun, als das Gebiet zur gesetzesfreien Zone zu erklären. Abenteurer machten sich auf, um die Kreaturen zu jagen. Die Alien-Hatz wird live an zahlungsfreudige Zuschauer übertragen (ist das die Zukunft von Pay-TV?). Sie haben als militanter Umweltschützer die Aufgabe, die Lebewesen zu schützen, außerirdische Artefakte einzusammeln und am Leben zu bleiben. Denn die Jäger haben Sie ebenfalls auf dem Kieker.


In der Atmosphäre des Titan begegnen Ihnen unter anderem Fische

Mit Maus oder Joystick steuern Sie Ihr Raumschiff in der Atmosphäre des Titan herum. Zu tief sinken dürfen Sie nicht, da der Rumpf den hohen Druck nur bis zu einer gewissen Grenze aushält. Zu entdecken sind neben den geldgierigen Jägern ominöse Lebewesen wie Wolkendelphine, Putzfische und Davidssterne – Brehms Tierleben wurde wohl durch einen Zufallsgenerator gejagt. Einige Kreaturen können Sie mit einem Netz einfangen und an Ihre Gegner verscherbeln. Mit dem Geld rüsten Sie am besten Ihr Raumschiff mit stärkeren Motoren, härteren Rümpfen und mehr Treibstoff aus. Da Sie für die Erhaltung der fremden Lebewesen auch über Leichen gehen, dürfen Waffen wie Raketen oder ein Laser nicht fehlen.

Mit Hilfe eines unübersichtlichen Radarschirms sollen Sie einige Stellen in der Titan-Atmosphäre finden und auf einer Karte verzeichnen. Außerirdische Artefakte, die mit dem Netz eingefangen werden, bringen ebenfalls nützliche Credits. **(fs)**

FLORIAN STANGL

Ein erster Stoßseufzer entrang sich der Redakteursbrust, als sich die Grafik offenbarte. Hat denn noch niemand den Programmierern von Eye Of The Storm gesagt, daß man mit 256 Farben tatsächlich Abwechslung auf den Monitor bringen kann? Rot und schwarz mit grünen Pünktchen versetzt das Privateer-verwöhnte Auge nicht gerade in Ekstase.

Mit dem Sound sieht's ebenfalls düster aus. Musik ist Mangelware, die Effekte rattern steinzeitlich daher. Der nächste Schreck ist die Steuerung des Raumschiffs, die den Raumkampf zur Qual macht. Orientierungsmöglichkeiten sind spärlich gesät, der seltsame Radarschirm wird im unzureichenden Handbuch nicht erklärt und die Koordinaten tun ihr übriges, um den verzweifelten Spieler zu verwirren.

Das Einsammeln von Objekten und Abballern der bösen Jäger reizt bei diesem müden Wirrwarr nur kurz, dann wird der Frust zu groß.

Spätestens wenn man zum fünften Mal vor der Heimatbasis abgeschossen wurde, weil das verflixte Raumschiff einfach nicht andocken wollte, drückt man entnervt den Resetknopf.

EYE OF THE STORM

❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
■ EGA	■ VGA	■ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Strategie/Actionspiel
Hersteller	Rebellion
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; mangelhaft
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 430 KByte
Festplattenplatz: –

Besonderheiten: Läuft auch auf kleineren Rechnern dank 4-Farben-Modus flott.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 1 MByte RAM, Maus und Super VGA.

23

Heisser Sound zu coolen Preisen



Ultra Sound™

Wellenform-Tonqualität und FX aus Ihrem PC.

Sie brauchen nur Ihren PC mit der neuen Gravis Soundkarte zu erweitern, und schon können Sie es mit jeder Big Band aufnehmen. Mit allen Instrumenten: von Schlagzeug und Saxophon über Gitarre, bis hin zu Orgel und Klavier. "GUS" ist Sound Blaster™-kompatibel und bietet neben 16-Bit-Digitalton einen integrierten 32-Stimmen-Wellenform-Synthesizer. Das Ergebnis? Superrealistische Musik und Klangeffekte, die jeden FM-Sound in die Tasche stecken. Wellenforn ist die neue Welle, und "GUS" hat sie. Ausserdem bringt er eine Menge spannender Spiele in Schwung: Terminator, Rampage, Doom Dinosaur Adventure II, Microcosm, Leisure Suit Larry VI, Archon Ultra, Epic Pinball und mehr. Fragen Sie Ihren Fachhändler nach der kompletten Softwareliste. "GUS" liefert heissen Sound zu coolen Preisen - in Sachen Musik und in Sachen Spiele.



Advanced GRAVIS

PROFISOFT GmbH: Tel: 0541-122065, Fax: 0541-122470.
OFFICE DATA: Tel: 0211-7488091, Fax: 0211-744210.
ITESA: Tel: 061-83830, Fax: 061-838338.
ADVANCED GRAVIS EUROPE: Tel: ++ 32-3-4582564, Fax: ++ 32-3-4582568.

HALL OF FAME

WINTER & SUMMER CHALLENGE

Vom Kanu in die Loipe, in Schlittschuhen oder mit Pfeil und Bogen: Zwei Sportklassiker bieten kompetente Kurzweil durch 16 actionreiche Disziplinen.

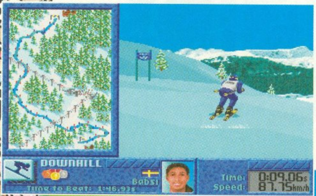


Oi, bist du süß: Wer die Credits von Winter Challenge durchsteht, macht die Bekanntschaft dieses netten Häschens.

Kennen Sie auch die Anekdote über den amerikanischen Jogger-Papst, der mitten in den besten Jahren beim frühmorgendlichen Waldlauf verschied? Ha, ha, es geht doch nichts über eine kerngesunde Leiche. Aufrechten Sportmuffeln verursacht der Gedanke an unnötiges Schweißvergießen zu unchristlicher Zeit gruselige Schauer. Wenn der Nordwind böig um das Häuschen pfeift, verheißt die Teilnahme an einer simulierten Computer-Olympiade wesentlich mehr Heimeligkeit als der blinde Aktivismus der »Fit for fun«-Generation. Selbst hartnäckigste Amateursportler freuen sich zudem über die Chance, nach olympischen Medaillen in Disziplinen wie Bobfahren oder Stabhochsprung greifen zu können.

Vor allem im Dunstkreis von olympischen Spielen tummeln sich immer wieder Sport-Simulationen, die mehrere Disziplinen in ein Wettkampf-Korsett packen. Im Laufe der letzten Jahre veröffentlichte Accolade die beiden bis dato gelungensten Vertreter dieser Sparte auf dem PC: »Winter Challenge« und »Summer Challenge« vom kanadischen Entwicklerteam Mindspan überzeugen durch nette 3D-Grafik und vor allem reichlich Spielwitz. Je acht Disziplinen können einzeln trainiert oder im Wettkampf kombiniert werden. Beim Ringen um die Medaillen dürfen bis zu zehn Spieler nacheinander antreten; Lücken im Teilnehmerfeld werden durch Computergegner geschlossen. Die Steuerung variiert von Disziplin zu Disziplin. Mal ist rohe Kraft pur beim Feuerknopf- bzw. Tastatur-Behämmern gefragt, um den Athleten zu beschleunigen. Andere Sportarten verlangen Genauigkeit, Timing und besonders viel Geschick. Bei Turnieren wird eine Medaillen-Gesamtwertung ermittelt; außerdem läßt sich der Spielstand jederzeit speichern.

Die flotten, unkomplizierten Disziplinen sorgen für mehr Spaß als neuere Konkurrenten wie U.S. Golds Lillehammer-Verschnitt »Winter Olympics«. Accolades Oldies sind der ideale Partyspaß und machen dank Computerrivalen auch bei Solo-Olympiaden Spaß. Eine aktuelle Wiederveröffentlichung vereint beide Challenge-Spiele auf einem CD-ROM. Die Programme wurden in keinster Weise verbessert und nutzen die CD nur als preiswerten Datenparkplatz. Das Preis/Leistungsverhältnis ist aber bestechend: Für etwa 50 Mark erhalten Sie das unterhaltsame Duo. **(hl)**



Wintere Challenge: Durch 3D-Polygone und geschickte Farbschattierung wirkt die Buckelpiste realistisch.



Summer Challenge: Hau weg den Speer! Doch nur mit dem richtigen Wurfwinkel ist ein Goldmedaillen-Wurf drin.

WUSSTEN SIE SCHON, DASS...

- **...David Cranes »Decathlon« als Urvater aller modernen Sportspiele gilt? 1982 wurde dieses Videospiele-Modul von Activison für das Atari VCS veröffentlicht. Innovative Idee: Durch schnelles Rütteln am Joystick macht man dem Athleten Beine.**
- **...die kalifornische Firma Epyx zwei Jahre später Pionierarbeit für den Computermarkt leistete? »Summer Games« adaptierte die Decathlon-Idee, verlangte neben Rüttelkraft auch gutes Timing und glänzte mit (für C 64-Verhältnisse) bombastischer Grafik. Accolades Challenge-Sportspiele sind sichtlich von Summer Games und dessen Nachfolger Winter Games inspiriert.**
- **...Olympiaden meistens Anlaß für Software-Traurigkeiten sind? Längst vergessen sind die Desaster zu den 92er-Sommerspielen in Barcelona: Psygnosis' »Carl Lewis Challenge« wurde nur durch Oceans hochgradig dilettantisches »The Games Espagna '92« unterboten.**

WINTER CHALLENGE & SUMMER CHALLENGE

❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
■ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	Accolade
Ca.-Preis	DM 50,–
Kopierschutz	Nervige Codewheel-Abfrage (nur bei Disketten-version)
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; sehr wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 510 KByte
Festplattenplatz: ca. 2 MByte pro Programm

Besonderheiten: Je acht Disziplinen der Sommer- und Winter-Olympiade. Jetzt vereint auf einer preiswerten CD-ROM-Sammlung.

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 1 MByte RAM, Joystick und VGA.

76



LUKAS IS BACK !!!
BI-FI DIE ZWEITE
ACTION IN HOLLYWOOD
ANRUFEN UND GEWINNEN -
0 30/ 1 98 18 !!!
BI-FI ROLL VERLOST TÄGLICH DAS ADVENTURE
"ACTION IN HOLLYWOOD" FÜR PC UND AMIGA !!!
BEGLEITET LUKAS AUCH DIESMAL BEI EINEM HEISSEN ACTION-ADVENTURE, QUER DURCH DIE FILMKULISSEN DER TRAUMFABRIK.
Bi-Fi Roll
HIER NOCH EIN TIP: IN JEDER BI-FI MEHRSTÜCKPACKUNG GIBT'S JETZT TOLLE TATTOOS MIT HINWEISEN ZUM SPIEL.
THE DEPARTMENT

Königliche Programme

Schach mit dem PC



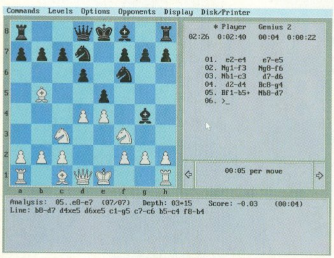
Matt setzen kann Sie jedes der neuen Schachprogramme. Die Spielstärke ist deshalb nicht das alleinige Kaufkriterium – welche Unterschiede gibt es noch zwischen Chessmaster, Kasparov & Co.?

Sechs Programme werden hier verglichen: Das schlichte, aber spielstarke »Mephisto/Genius2«, das solide »Grandmaster Chess (Deluxe Edition)«, das grafisch opulente »Battle Chess 4000«, der funktionsgewaltige »Chessmaster 4000 Turbo«, das Weltmeister-Tips von sich gebende »Kasparov's Gambit« und schließlich das datenbanklastige »Fritz Deluxe«. Eines vorweg: Dieser Artikel beschäftigt sich nicht mit der Spielstärke der einzelnen Programme. Für den einigermaßen Schachkundigen, der einen Gelegenheitsgegner sucht, müßten eigentlich alle sechs Programme ausreichen. Wir beschäftigen uns hier vor allem mit den Optionen, die die einzelnen Programme bieten und ihrer grafischen Präsentation.

Im übrigen ähneln sich alle sechs Kandidaten bei einigen Standardfunktionen so sehr, daß es sich nicht lohnt, diese jeweils gesondert zu erwähnen. So bieten sämtliche Programme die Bedienung per Pulldown-Menü, Zugrücknahme, Regelung der Spielstärke über Zeit- oder Halbzugtiefenvorgabe, Eröffnungsbücher und die Ausgabe von Zügen bzw. Spielbrett auf dem Drucker.

Genius 2

Das erste, was an diesem Programm auffällt, ist der abschreckende Kopierschutz: Genius 2 läßt sich nur von der nicht-schreibgeschützten Originaldiskette installieren, das nur in ein bestimmtes Directory, und auch nur ganze zwei Mal: Bei einer etwaigen dritten Installation muß erst per mitgeliefertem »Remove«-Programm eine vorherige Installation rückgängig gemacht werden. Grafisch zeigt sich das Programm äußerst schlicht, es gibt nur ein dürftiges 2D-Brett. Beim Bewegen von Figuren werden zunächst Start- und Zielfeld markiert und dann der Zug ausgeführt.

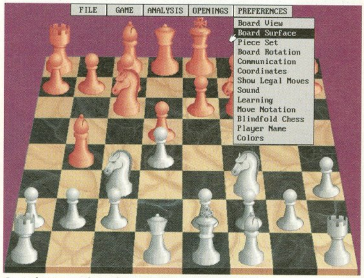


Grafisch armselig, aber spielstark: Genius 2

Dafür aber kann man unter jeweils drei verschiedenen Spielweisen und Eröffnungsbüchern wählen, außerdem bietet das Programm die Möglichkeit, die Wertigkeit der einzelnen Figuren für die Schachlogik zu verändern. Optimalkonfiguration für das Programm ist übrigens ein möglichst schneller Rechner mit bescheidenen 12 MByte EMS-RAM...
Ca.-Preis: 200 Mark. Deutsche Version erhältlich.

Schlicht und kampfstark wie einst die Spartaner – ein Schachprogramm für Minimalisten!

Grandmaster Chess (Deluxe Edition)



Grandmaster Chess bietet schöne Brettgrafiken

Grandmaster Chess bietet sowohl 2D- wie auch 3D-Sicht, wobei Sie sich aus 8 Schachbrettoberflächen (z.B. Holz oder Marmor) und 7 Figurensets Ihre Lieblingskombination zusammenstellen können. Die Spielstärke läßt sich durch drei Stil- und fünf Schwierigkeitsstufen bestimmen, aber auch durch Vorgabe einer festen Suchtiefe. Der Variationsgrad bei den Eröffnungszügen ist einstellbar. Neben der Analyse von Stellung oder ganzer Partie und einer ELO-Bewertung sind auch Soundeffekte, Hintergrundgedudel und etwas Sprachausgabe (»Got you!«) enthalten.

Außerdem läßt sich Grandmaster Chess per Netzwerk oder Modem spielen, und bietet neben hunderten Eröffnungspositionen die fortgehende Analyse Ihrer spielerischen Leistung über mehrere Partien hinweg.
Ca.-Preis: 100 Mark.

Grandmaster Chess stellt in etwa den Standard der Schachprogramme dar: grafisch ansprechend, flexibel und spielstark.

Battle Chess 4000

Dieses Programm enthält zwar auch die übliche 2D-Darstellung, betont aber eindeutig seine witzig gezeichnete 3D-Grafik. Gespielt wird durch aufeinanderfolgendes Anklicken einer Figur und ihrem Zielfeld. Wird eine Figur bewegt, so

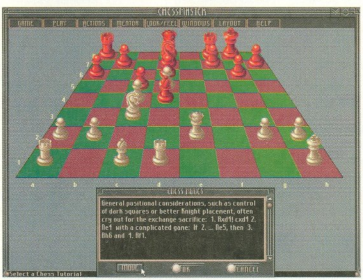


Ein wilder Kampf bei Battlechess 4000

trippelt tatsächlich über das Spielfeld.
Beim Schlagen eines Gegners wird das Programm seinem Namen voll gerecht: In liebevoller Animation vermöbeln sich zur Freude des Betrachters die Figuren gegenseitig, wobei es bei jeder Figurenkombination eine andere Sequenz zu bestaunen gibt. Es verliert dabei immer die geschlagene Figur, die Kämpfe sind nur etwas fürs Auge. Zum konzentrierten Spielen dürfte allerdings jeder auf die 2D-Darstellung umschalten, da man sich recht bald an den Animationen sattgesehen hat und sie dann nur noch als störend empfindet.
Ca.-Preis: 120 Mark.
Battle Chess 4000 bietet viele Standardfunktionen und umwerfende, aber wenig nützliche Grafik.

Chessmaster 4000 Turbo

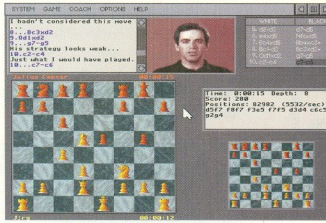
Im Gegensatz zu seinen Konkurrenten läuft der Chessmaster unter Windows und nützt dies auch voll aus: Als einziges der getesteten Programme erlaubt er es, sich den Bildschirm frei nach Wahl zusammenzustellen. Neben 11 Figurensätzen, 4 zwei- und 7 dreidimensionalen Schachbrettern kann man unter verschiedenen Blickwinkeln und Größen wählen, und zudem noch diverse Windows dazuschalten. Diese zeigen dann z.B. die momentanen Suchvorgänge des Computergegners, die verstrichene Zeit etc. Jedes Layout läßt sich speichern, einige vorgefertigte (z.B. »Think Tank«) werden mitgeliefert.
Ansonsten bietet das Programm viele weitere Extras. So kann aus einer Vielzahl von »Persönlichkeiten« (z.B. »Brute Force«) der Wunschgegner ausgesucht, oder auch selbst gebastelt werden. Neben Sound- und Musikbegleitung gibt es Funktionen wie »Solve for mate«, »Practice openings« oder »Rate my Play«. Chessmaster 4000 Turbo enthält 500 mitgelieferte historische Partien und einen Eröffnungsbuch-Editor. Erwähnenswert ist die Möglichkeit, Stellungsanalysen bzw. Tips in Form von natürlichsprachlichem Text zu erhalten. Besonders gefallen kann das integrierte Lernprogramm: In drei Sektionen mit jeweils mehreren Kapiteln werden dem interessierten Schachanfänger von einem Großmeister die Grundlagen, Basisstrategien und weiterführende Tips & Tricks vermittelt. Auf dem ständig eingeblendeten Brett werden die Züge vorgespielt oder teilweise auch vom Lernwilligen selbst durchgeführt.
Ca.-Preis: 140 Mark.
Der Funktionsgigant unter den Testkandidaten, der bis auf Kaffee kochen so ziemlich alles Vorstellbare bietet.



Das Lernprogramm von Chessmaster 4000 Turbo

Kasparov's Gambit

Dieses Schachprogramm bietet neben einem 2D-Brett und drei 3D-Sichten, einer Tutorialfunktion und dem sonstigen üblichen Schnick-Schnack zwei Besonderheiten: Zum einen ein Glossar zu verschiedenen Schach-Termini, zum anderen ein (in der 2D-Sicht) ständig eingeblendetes Fenster mit dem Konterfei des Schachweltmeisters Kasparov, in dem dieser Kommentare zum Besten gibt, teilweise animiert und mit Sprachausgabe. Ebenso kann man sich während einer Partie Tips vom Schachgenie einholen, in drei Stufen: Zuerst gibt's einen allgemeinen Tip (»Move your bishop!«), danach wird die Figur hervorgehoben, und zuletzt wird der Zug automatisch ausgeführt. Außerdem läßt sich in der 2D-Sicht auf einem kleinen Analysebrett verfolgen, welche Züge der Computergegner gerade durchrechnet.



Bei Kasparov's Gambit gibt es nette Kommentare vom Schachcrack

Als weiteres Feature berechnet das Programm die Elo-Wertung des Spielers über alle seine Partien hinweg, nach den offiziellen Formeln.
Ca.-Preis: 120 Mark.
Kasparov's Gambit stellt einen netten Kompromiß zwischen ernstem Schach und Einsteiger-freundlichen Gimmicks dar.

Fritz

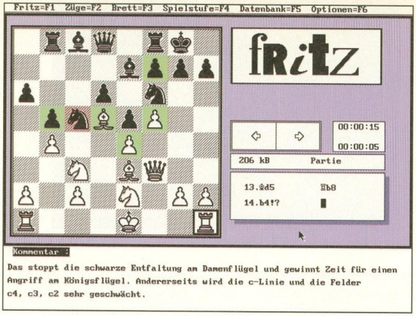
Fritz präsentiert sich grafisch in schlichter 2D-Darstellung, kann aber gleich durch mehrere »Specials« glänzen. So enthält das Programm eine große Schachdatenbank mit über 600 kommentierten Partien und ist als Ableger der »Chess Base«-Datenbank zum Zusammenspiel mit dieser prädestiniert. Beim Nachspielen gespeicherter Partien läßt sich an

manchen Stellen auf Wunsch eine von mehreren Varianten durchspielen, bevor wieder mit dem tatsächlichen Ablauf fortgefahren wird.

Auffällig an Fritz sind besonders die beiden zuschaltbaren Analysebretter, die unterschiedliche Informationen liefern können. Außerdem bietet das Programm Blitzschach, die Anzeige des immanent gefährlichsten Zugs des Gegners, sowie die Kenntlichmachung bedrohter Figuren. Letzteres Feature erweist sich als sehr nützlich: Es wird auf Wunsch ständig durch farbige Unterlegung der Felder angezeigt, welche Figuren wie stark bedroht sind: Grün bedeutet, daß die eigene Figur öfter gedeckt wird, als sie bedroht ist. Gelb zeigt ein ausgeglichenes Verhältnis an, und Rot steht für gegnerisches Übergewicht. Da diese Funktion auch für die möglichen Zielfelder einer Figur gilt, wird das Spielen tatsächlich vereinfacht.

Ca.-Preis: 100 Mark. Deutsche Version erhältlich.

Wenig Faxen, aber einige praktische Besonderheiten: Fritz ist unser Geheimtip!



Fritz zeigt bedrohte Felder freundlicherweise farbig an

Fazit

Von der Spielstärke her unterscheiden sich die vorgestellten Titel für den Hobbyspieler nicht wesentlich. Welches Programm für Sie das Richtige wäre, hängt ganz davon ab, auf welche Funktionen Sie persönlich Wert legen und wie wichtig Ihnen die grafische Präsentation ist. Wollen Sie in erster Linie unterhalten werden, empfiehlt sich wohl Battle Chess 4000, wenn sie Funktionsopulenz suchen, sind sie sicherlich beim Chessmaster 4000 Turbo am besten aufgehoben. Auch zum Schachlernen ist dieses Programm gut geeignet, wobei sich der Anfänger vielleicht mit Kasparov's Gambit etwas leichter tut.

Wenn sie ein solides, spielstarkes Schachprogramm suchen, könnte Grandmaster Chess oder der spartanische Genius2 die beste Wahl sein.

Mir persönlich gefällt das ebenso schnörkellose wie spielstarke Fritz am besten, vor allem aufgrund der beschriebenen Spezial-Features. (la)

KLEINE COMPUTERSCHACH-FIBEL

ELO-WERTUNG

Eine schachspezifische Wertung der Spielstärke eines Turnierspielers, die entfernt an das System der Tennisweltrangliste erinnert. Partieausgang und Elo-Wertung beider Spieler werden nach jeder Partie in eine Formel eingesetzt, deren Ergebnis dann die Elo-Wertung nach oben oder unten beeinflußt. In der folgenden Formel steht »Elo1« für die Elo-Wertung des Spielers und »Elo2« für die seines Gegners:

(Elo1 = Elo1 + ((Elo2 - Elo1) * 0.05) + Z), wobei Z=20 bei Siegen, Z=0 bei Unentschieden und Z=-20 bei Niederlagen. Die Differenz beider Elo-Wertung kann bei Einsetzen in die Formel allerdings maximal 300 betragen, so daß z.B. der aktuelle Weltmeister immerhin noch 5 Punkte für den Sieg gegen einen blutigen Anfänger erhalten würde...

Allerdings gilt für die ersten 20 Partien eines neuen Turnierspielers eine abgeänderte Formel, die schnellere Veränderungen der Wertung erlaubt. Die Elo-Bewertung bewegt sich theoretisch zwischen 800 (»Anfänger«) und 2800 (»Weltmeister«).

HALBZUG

Da ein Zug beim Schach jeweils aus einer weißen und einer schwarzen Figurbewegung besteht, bezeichnet ein Halbzug den Zug einer Seite. Je nachdem, wieviele Halbzüge ein Schachprogramm »vorausdenken« kann bzw. darf, wird es bis zu einer gewissen Grenze immer spielstärker: Stark vereinfacht dargestellt probiert die Schachlogik von der momentanen Stellung ausgehend verschiedene Zugmöglichkeiten durch. Daraufhin berechnet es für jede dieser Variationen alle weiteren Züge, die sinnvoll erscheinen und bewertet die entstehenden Stellungen nach bestimmten Kriterien, etc.

ERÖFFNUNGSBUCH

Das Eröffnungsbuch macht einen nicht geringen Teil der tatsächlichen Spielstärke eines Schachprogramms aus. Ein Programm verfügt jeweils über mehr oder weniger viele fest definierte anfängliche Zugkombinationen, und kann so auf die Züge seines Gegners die bestmögliche Antwort finden. Dadurch spielen Schachprogramme mit umfangreichem Eröffnungsbuch zu Beginn einer Partie praktisch fehlerlos und legen schon mit den ersten Zügen den Grundstein zum späteren Spielgewinn.

SCHACHDATENBANK

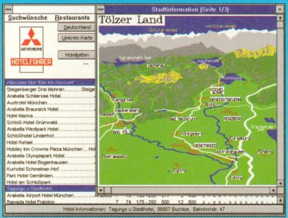
Hierunter versteht man eine Datenbank, in der Partien bekannter Turnierspieler gespeichert sind, in mindestens einer von drei gebräuchlichen Schachnotationen. In den allermeisten Fällen sind die Partien »kommentiert«, d.h. es steht hinter besonders guten Zügen ein »!« oder »!!«, oder hinter eher dubiosen ein »?« oder »?!«. Normalerweise stehen bei Schlüsselzügen auch ausformulierte Kommentare dabei, teilweise unter Angabe von erfolgsversprechenderen Varianten in der jeweiligen Situation.

WERTIGKEIT DER FIGUREN

Jedes Schachprogramm benötigt als Grundlage für seine Berechnungen eine feste Werteinschätzung der einzelnen Schachfiguren. Sonst würde es z.B. zugunsten einer kurzfristig verbesserten Stellung ohne mit der Wimper zu zucken auch mal einen Turm gegen einen Bauern tauschen. Gängige Werteinschätzungen auf Basis des Bauern (=1) sind für Springer, Läufer, Turm und Dame: 3, 3, 5, 9, bzw. 4, 4, 6, 10. Allerdings ist diese Einschätzung relativ: In bestimmten Spielsituationen kann z.B. ein Bauer durchaus mehr wert sein als ein Turm!

Markensoftware mal echt preiswert!

1 Mitsubishi Hotelführer



Mitsubishi Hotelführer – Das Kommunikationsgenie unter den Hotelführern

Sie suchen in Frankfurt ein gemütliches Business-Hotel in Flughafennähe, das sowohl Tagungsräume als auch besonders gutes Essen bietet? Oder das nette Hotel in Nähe des Kudamms für Ihren Wochenendtrip, ohne mehr als 100,– DM für eine Übernachtung auszugeben?

Mit dem Mitsubishi Hotelführer kein Problem: In Sekunden finden Sie über die automatische Suche das für Sie Passende unter mehr als 7.000 Hotels und Restaurants in über 2.500 Städten und ca. 40 Ferienregionen.

- Suche nach Preis, Zielort, Tagungsmöglichkeiten, Sportangebot, Kinderfreundlichkeit, Restaurant im Haus u.v.m.
- Automatische Anfrage und Reservierung
- Sammelanfrage an ausgewählte Hotels
- **Alle Gault Millau Restaurants mit Bewertung**

1a DOS-Version

DM 99,–

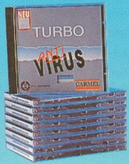
1b WINDOWS-Version

DM 129,–

2 Turbo Anti-Virus

Die aktuellste Version eines der führenden Antivirenprogramme für ein Taschengeld!

Ausgestattet mit den Leistungsmerkmalen eines Profiprogramms erkennt und vernichtet TURBO ANTI-VIRUS alle bekannten Computerviren. Dabei sorgen Immunisierungsfunktionen und Prüfsummenkontrolle für zusätzlichen Schutz.



- Regelmäßiger Updateservice erhältlich
- Bedienerfreundlich durch SAA-Oberfläche

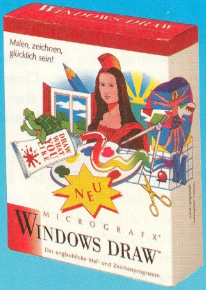
DM 69,–

3 Privata

Wenn auch Sie Ihre privaten Einnahmen und Ausgaben nach den etablierten Grundsätzen der doppelten Buchführung steuern wollen, ohne Buchhaltungsprofi zu sein, dann ist PRIVATA das Programm Ihrer Wahl. Denn in kürzester Zeit nutzen Sie das gesamte Leistungsspektrum von PRIVATA zum Steuern Ihres Finanzhaushalts.

- Familienbudget und Haushaltsbuch
- Fahrtenbuch und Reisekosten
- Provisionen
- Angebotsvergleich
- Banküberweisung und Anlage-/Depotverwaltung

DM 99,–



4 Windows Draw 3.1

Das einzigartige Zeichenprogramm von Micrografx!

Windows Draw zum professionellen Gestalten von Vektor- und Präsentationsgrafiken.

- Kreise, Kreissegmente, Polygone, Linien, Bögen und Rechtecke
- Freihandzeichnen, Beziérkurven und Objektbearbeitung mit Umformen, Gruppieren, Glätten, Kippen, Ausrichten
- Umfangreiche Zeichen- und Konstruktions-Funktionen
- WYSIWYG-Darstellung mit stufenloser Vergrößerung und automatischem Ausrichten von Objekten
- Bis zu 16 Mio. Farben, frei definierbare Farbverläufe und eigene Farb-Creationen
- Import und Export von WMF-, CGM-, GEM-, PIC-, EPS-, PCX- und TIFF-Grafiken

plus

- **32 neue TrueType Fonts und 8 Outline-Fonts**
- **Über 2600 ClipArts und ClipArt-Manager**

DM 99,–

Ja ich bestelle gegen:

- ❑ Vorauskasse per Scheck: + DM 6,– (nur innerhalb Deutschlands)
- ❑ Nachnahme Inland + DM 9,–
- ❑ Nachnahme Ausland + DM 15,–
- ❑ Bankeinzug Inland: + DM 6,– (Nur gültig mit Unterschrift - sonst Lieferung geg. Nachnahme)

Bankverbindung:

BLZ ______________ Kto. ______________

Bank ______________

DMV SOFTWARE

IMMER VOLLES PROGRAMM!

Die Bestell-Hotline: 08121/769-102 oder fix faxen: 08121/769-103

DMV Software
Postfach 1146

85580 Poing

Bitte gewünschtes Produkt anhand der Produktnummer ankreuzen.

1a 000282 1b 000296 2 000352 3 000262 4 660726

Meine Adresse: 040653

Name ______________

Straße ______________

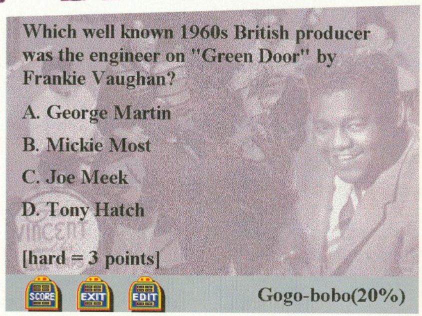
PLZ/Ort ______________

Datum/Unterschrift - Bitte nicht vergessen (Bei Minderjährigen der gesetzliche Vertreter.) ______________

Bitte Coupon abtrennen und im Sichtfensterkuvert einsenden.

BEE-BOP A LUPA!

Damals, als die Petticoats raschelten: Mit Videoclips, Charts und Background-Infos wird der Rock'n Roll der wilden 50er multimedial aufbereitet.

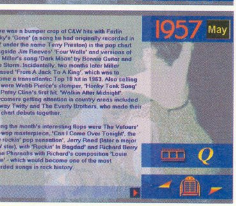


Mit dem Trivia-Quiz lassen sich laue Parties etwas beleben

God gave Rock'n Roll to you, doch die Zeiten haben sich geändert: Einst zerlegte Vati beim Bill-Haley-Konzert die unschuldige Bestuhlung; heutzutage schließen Pink Floyd einen Sponsoring-Vertrag mit VW ab. Die jungen Leute hören ohnehin nur noch dieses Rap-Stumpfdada und wir älteren Herrschaften zünden schon vor lauter Dankbarkeit im Dom eine Kerze an, wenn ein barocker Rock-Prototyp wie Meat Loaf in den 90ern nochmals die Chart-Spitzen erklimmt.

Rockmusik hat viel mit Nostalgie zu tun; das Autoradio liefert den Soundtrack für eine ganze Generation. Musik wiederum lagert sich vorzugsweise auf CDs ab – auf die kleinen silbernen Heilsbringer passen nicht nur meisterhaft klingende Tonfolgen, sondern auch furchtbar viele Computerdaten. Eine CD-ROM-Aufbereitung des Rock'n Roll ist also überfällig; nach Multimedia Beethoven und anderen Klassik-Kanonaden wird die schweigende Mehrheit der Liebhaber wummernder Rhythmen bedacht. »The Rock'n Roll Years: The 50's« ist der Auftakt einer kleinen Sammlung von Almanachs für Ihren trauten Windows-PC. Der Hersteller kündigt bereits die Nachfolger »The 60's«, »The 70's« und »The 80's/90's« an.





Für jeden Monat gibt's lediglich die Charts und ein paar Bildschirmseiten Text. Auf Künstler-Biographien oder Suchfunktionen muß man verzichten.

Vom Januar 1950 bis zum Dezember 1959 können Sie für jeden einzelnen Monat ein paar Bildschirmseiten mit Text anwählen, während im Hintergrund ein zufällig ausgewähltes Musikstück aus dieser Epoche angespielt wird. Außerdem erscheinen pro Monat die Top 5 aus den amerikanischen und englischen Single-Charts zu sehen. Die Textinfos sind nicht mehr als schlichter Lesestoff. Es gibt keinerlei Querverweis-Springereien, die jedes gute Nachschlagewerk auf CD-ROM auszeichnen. Wenn ich z.B. in den Charts eine Notierung von Buddy Holly sehe, würde ich eigentlich gerne durch Doppelklick auf den Namen des Künstlers eine Biographie aufrufen oder das entsprechende Lied hören – Fehlanzeige!

Es gibt noch zwei weitere Programm-Abteilungen. In einem Trivia-Quiz harren etwa 400 Fragen zu den 50ern der Beantwortung. Bis zu vier Spieler können sich hier messen. Die Fragen sind in drei Schwierigkeitsgrade unterteilt und beziehen sich teilweise auch auf Musikstücke, die kurz angespielt werden – nett. Ein wenig arg aufgesetzt wirkt das »Autokino«, bei dem Sie 13 kurze Schwarzweiß-Videoclips betrachten. Die Auswahl geschah anscheinend nach dem Prinzip »Was kostet uns am wenigsten Lizenzgebühren?«. TV-Auftritt von Jackie Wilson, ein Werbespot (!) mit den Marx Brothers – nicht unwitzig, aber viel zu willkürlich zusammengestellt. Videodokumente von essentiellen Künstlern der 50er Jahre wie Elvis Presley oder Chuck Berry sucht man vergebens. Eine Art Jukebox, um sich gezielt wichtige Songs vorspielen zu lassen, gibt es überhaupt nicht.

Das Thema ist grandios und drängt sich geradezu für eine fulminante CD-ROM-Umsetzung auf. Doch was die Programmierer von »Supervision« (ha, ha!) daraus gemacht haben, ist nicht gerade hitverdächtig. Für ein kurzweiliges Stündchen ist »Rock'n Roll Years« geeignet, doch dann wird diese CD Staub ansetzen. Zu wenig Informationen, keine Querverweise, nicht mal eine schlichte Suchfunktion – da kann auch der halbwegs moderate Preis kaum trösten. Eingefleischte Fans der Fifties werden sich auf den Aspekt »besser als gar nichts« berufen, doch von »Rock'n Roll Dreams come through« kann nicht die Rede sein. Sparen Sie lieber Ihr Geld in der Hoffnung, daß sich demnächst eine potentere Softwarefirma dieses Themas annehmen wird. **(hl)**

ROCK'N ROLL YEARS: THE 50's
Hersteller: Supervision; **Preis:** ca. 75 Mark
Benötigt: 386er mit 4 MByte RAM, CD-ROM, Super VGA und Windows 3.1.
Anleitung: Deutsch; Bildschirmtexte: Englisch.

Wial Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Tel.: (0 81 42) 90 11/8079/8273
Telefax: (0 81 42) 54654

BESTELLANNAHME: MO. – DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰
„LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT) 1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE"

Ladenlokal jetzt in AUGSBURG
Karolinenstraße / Ecke Karlstraße
Mo.–Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ Uhr

PC/IBM

ACES OVER EUROPE DT. VERS. VGA 3,5"	75,90
AL QADIM KOMPL. DT. 3,5" *	**89,90**
ALONE IN THE DARK II KOMPL. DT.	95,90
ANSTOSS KOMPL. DT. VGA 3,5"	75,90
ARCON ULTRA 3,5"	64,90
ARMORED FIST 3,5" *	95,90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. VGA 3,5"	79,90
AWARD WINNERS 2 COMPIL. INCL. ELITE PLUS / JIMMY WH. SNOOKER / SENSIBLE SOCCER / ZOOL	79,90
BATTLE ISLE TEIL 2 KOMPL. DT. 3,5"	85,90
BATTLE ISLE DATA DISK 2 DT. ANL.	49,90
BENEATH STEEL SKY KOMPL. DT. 3,5"	69,90
BIG SEA KOMPL. DT. 3,5"	75,90
BLOODNET VGA 3,5"	99,90
BLOODSTONE DT. ANL.	69,90
BLUE FORCE VGA	85,90
BODY BLOWS VGA 3,5"	59,90
BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA	89,90
BURNING STEEL DATA DISK S KOMPL. DT.	JE 39,90
BURNING STEEL II 3,5" *	89,90
BURNTIME KOMPL. DT. VGA	89,90
CANNONFODDER DT. ANLEITUNG 3,5" *	59,90
CARRIERS AT WAR II 3,5"	99,90
CHESSMASTER 4000 TURBO WINDOWS 3,5"	59,90
CIVILISATION FOR WINDOWS 3,5" ENGL.	99,90
CLASSIC POWER COMPIL. INCL. SPACE QUEST 5/ INCREDIBLE MACHINE/ACES OF THE PACIFIC DT.	95,90
COMANCHE DATA DISK KOMPL. DT.	59,90
COMANCHE DATA DISK 2 3,5"	54,90
COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS / F 19 STEALTH F. / SILENT SERVICE 2 3,5"	69,90
DARK LEGIONS – SSI – *	**85,90**
DARK SUN – SHATTERED LANDS – KOMPL. DT.	85,90
DAY OF TENTACLE – MANIAC MANSION 2 KPL. DT. VGA	89,90
DEAMONSGATE	79,90
DELTA – V – 3,5" *	75,90
DER CLOU KOMPL. DT. 3,5" *	85,90
DER PLANER KOMPL. DT.	89,90
DER PLANER EXTRA DATA DISK KOMPL. DT.	39,90
DUNE 2 KOMPL. DT. VGA	65,90
DUNGEON HACK AD&D VGA 3,5"	75,90
EIGHTBALL DELUXE PINBALL VGA 3,5"	69,90
EISHOCKEY MANAGER LIM. EDITION KOMPL. DT.	**59,90**
ELDER SCROLLS – ARENA – 3,5"	85,90
ELITE 2 – FRONTIER – KOMPL. DT. 3,5"	75,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.	75,90
ERBEN DER ERDE KOMPL. DT. *	**89,90**
EVASIVE ACTION DT. ANL. 3,5"	75,90
F 1 – DOMARK – DT. ANL. 3,5"	**59,90**
F 14 FLEET DEFENDER DT. HANDB. 3,5"	89,90
FALCON 3.0 F/A HORNET DATA DISK	75,90
FANTASY EMPIRE – SSI – 3,5"	69,90
FIELDS OF GLORY KOMPL. DT. VGA	89,90
FIRE AND ICE DT. ANL. 3,5"	54,90
FLUGSIMULATOR 5.0 KOMPL. DT. VERS. VGA 3,5"	134,90
FLIGHTSIMULATOR SCENERY ITALY 3,5"	89,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY NEW YORK 3,5"	49,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY PARIS 3,5"	49,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY SAN FRANCIS. 3,5"	59,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY WASHINGTON 3,5"	59,90
FLIGHT SIM TOOL KIT (DOMARK) KOMPL. DT.	109,90
FREDDY PHARKAS KOMPL. DT. VGA	69,90
GABRIEL KNIGHT – SIERRA – VGA KOMPL. DT. 3,5"	69,90
GARFIELD SCREEN SAVER / LASAGNEBOX	79,90
GENESIA DT. ANL. 3,5"	64,90
GOBLIINS 3 KOMPL. DT. VGA 3,5"	69,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	49,90
HIGH COMMAND VGA	89,90
HIRED GUNS DT. ANL.	79,90
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT. 3,5"	89,90
INCREDIBLE TOONS IBM 3,5" VGA	65,90
INDY CAR RACING DT. ANL. 3,5"	59,90
INNOCENT DT. ANL. VGA 3,5"	85,90
ISHAR 2 KOMPL. DT. VGA 3,5"	59,90
KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT. 3,5"	85,90
KYRANDIA II – HAND OF FATE – KOMPL. DT.	69,90
LAMBORGHINI DT. ANL.	**59,90**
LANDS OF LORE KOMPL. DT. VGA	59,90
LEISURE SUIT LARRY 6 KOMPL. DT. VGA 3,5"	69,90
LEMMINGS 2 – HOLIDAY – VGA 3,5"	39,90
LINKS PRO (nur ab 386er) VGA	99,90
LINKS SCENERY BELFRY VGA	45,90
LINKS SCENERY CASTLE PINES 3,5"	49,90
LINKS SCENERY MAUNA KEA 386 VGA	45,90
LINKS SCENERY PEBBLE BEACH VGA 3,5"	49,90
LOLLYPOP DT. ANL. 3,5" *	79,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 20 TITEL	65,90
LOST TREASURES INFOCOM 2 11 TITEL	54,90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. VGA	79,90
LOTHAR MATTHAEUS DT. ANL. 3,5"	**75,90**
MAD NEWS KOMPL. DT. 3,5"	85,90
MAGIC OF ENDORIA KOMPL. DT. 3,5"	85,90
MASTER OF ORION – MICROPROSE – 3,5"	89,90
MECHWARRIOR II – THE CLANS – 3,5" *	89,90
MERCHANT PRINCE 3,5"	89,90
METAL & LACE VGA 3,5"	69,90
MICRO MACHINES DT. ANL. 3,5" *	69,90
MICROSOFT ARCADE 3,5"	59,90
MIGHT & MAGIC 4 KOMPL. DT. VGA	79,90
MIGHT & MAGIC 5 KOMPL. DT. VERS. VGA	89,90
MORE INCREDIBLE MACHINE VGA 3,5"	59,90
NHL ICEHOCKEY DT. ANL. VGA 3,5"	85,90
PACIFIC STRIKE DT. HANDB.	89,90
PACIFIC STRIKE SPEECHPACK	39,90
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE KPL. DT. 3,5"	59,90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA	69,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL. 3,5"	65,90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT.	85,90
PLAYBOY DATE BOOK 3,5" VGA	69,90
POLICE QUEST 4 KOMPL. DT. VGA 3,5"	69,90
POWERHITS BATTLETECH	54,90
PRINCE OF PERSIA 2 DT. ANL. VGA	69,90
PRIVATEER DT. ANL. VGA 3,5"	89,90
PRIVATEER SPEECH PACK VGA 3,5"	39,90
PRIVATEER SPECIAL OPERATIONS 1 DT. ANL.	45,90
PROJECT NOMAD DT. ANL. 3,5"	69,90
QUARTER POLE KOMPL. DT. *	85,90
QUEST FOR GLORY 4 VGA 3,5"	69,90
RAILROAD TYCOON DELUXE SUPER VGA 3,5"	89,90
RAILWAY CHALLENGE KOMPL. DT. 3,5"	79,90

PC/IBM

RALLYE	65,90
RAVENLOFT – SSI – 3,5"	**85,90**
RETURN OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT. 3,5" *	**89,90**
RETURN TO ZORK VGA 3,5"	59,90
RUESSELSHEIM KOMPL. DT. *	**69,90**
SAM & MAX – HIT THE ROAD – KOMPL. DT. 3,5"	89,90
SIEDLER KOMPL. DT. VGA 3,5" *	85,90
SILVERBALL – FLIPPER – DT. ANL. 3,5"	59,90
SIM CITY 2000 KOMPL. DT. 3,5"	89,90
SIM CITY 2000 DATA DISK NUR ENGL. VERSION	**39,90**
SIM CITY / LEMMINGS COMPL. 3,5"	65,90
SIM FARM KOMPL. DEUTSCH VGA 3,5"	85,90
SIMON THE SORCEROR KOMPL. DT. VGA 3,5"	85,90
SOFTWARE MANAGER KOMPL. DT. 3,5"	**69,90**
SPELUNX 3,5"	79,90
SSN 21 SEAWOLF DT. HANDB. 3,5" *	85,90
STAR TREK: JUDGEMENT RITES VGA 3,5" DT. ANL.	79,90
STARLORD KOMPL. DT. 3,5"	95,90
STERNENSCHWEIF: DSA II KOMPL. DT. *	89,90
STREET FIGHTER 2 DT. ANL. VGA 3,5"	65,90
STRIKE COMMANDER DT. ANL. VGA	89,90
STRIKE COMM. SPEECH PACK 486ER/SOUNDBL.	45,90
STRIKE COMM. TACTICAL OPTIONS VGA 3,5"	39,90
STRIKE SQUAD KOMPL. DT. 3,5"	95,50
STRIP POKER III – SUPER VGA / DIGI SPEECH – 3,5"	65,90
STRONGHOLD KOMPL. DT. VGA 3,5"	85,90
STUNT ISLANDS KOMPL. DT. VGA	89,90
SUBWAR 2050 – MICROPROSE – DEUTSCH	85,90
SYNDICATE INCL. MISSION KOMPL. DT. 3,5"	**89,90**
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXP. – 3,5" DT. HANDBUCH	75,90
TERMINATOR 2 – ARCADE GAME – DT. ANL. VGA	54,90
TERMINATOR RAMPAGE VGA 3,5"	75,90
U.F.O. – ENEMY UNKNOWN – DT. ANL.	95,90
U.M.S. COMPILATION INCL. UMS / UMS 2 / SCENERY DISKS DT. ANL.	**89,90**
ULTIMA 8 KOMPL. DT. VGA 3,5"	89,90
ULTIMA 8 SPEECH PACK 3,5"	39,90
UNLIMITED ADVENTURES KOMPL. DT. VGA 3,5"	85,90
UNNATURAL SELECTION 3,5"	85,90
UNNECESSARY ROUGHNESS DT. ANL. 3,5"	85,90
WALLS OF ROME VGA 3,5"	79,90
WALLSTREET MANAGER KPL. DT. VGA 3,5"	89,90
WARLORDS 2 VGA 3,5"	89,90
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT. VGA	69,90
WINTER OLYMPICS DT. ANL. 3,5"	69,90
WIZARDRY TRILOGY 2 (W5/W6/W7) 3,5"	85,90
X-COPY & TOOLS DT. ANLEITUNG	75,90
X-WING MISSION 2 / B-WING ENGL. 3,5"	49,90
X-WING UPGRADE KIT KOMPL. DT. 3,5"	59,90
ZEPPELIN – GIANTS OF THE SKY – KOMPL. DT.	89,90

Preishits PC

3D CONSTRUCTION KIT DT. VERSION 5,25"	**19,90**
4 D SPORTS BOXING DT. ANL.	29,90
4 D SPORTS DRIVING DT. ANL.	29,90
ALONE IN THE DARK 5,25"	29,90
ANOTHER WORLD DT. ANL. 3,5"	34,90
B 17 FLYING FORTRESS DT. HANDB. 3,5"	**29,90**
BARDS TALE 3 DT. ANL. 5,25"	19,90
BARDS TALE TRILOGY DT. ANL. 5,25"	29,90
BATMAN'S RETURN DT. ANL. 3,5"	29,90
BATTLECHESS 4000 DT. ANL. 3,5" SVGA	34,90
BATTLEHAWKS 1924 NUR 3,5"	29,90
BIRDS OF PREY DT. ANL. 5,25"	29,90
BLACK GOLD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19,90
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY	24,90
BLUES BROTHERS 3,5"	29,90
BRUTAL SPORTS FOOTBALL 3,5"	29,90
CARRIERS AT WAR 5,25"	24,90
CENTURION DEFENDER OF ROME DT. ANL. 5,25"	19,90
DARK HALF – ACCOLADE – 3,5"	29,90
DELUXE STRIP POKER 2	29,90
DOGFIGHT – MICROPROSE – DT. HANDB. 3,5"	**39,90**
DOUBLE DRAGON 3 NUR 3,5"	29,90
DUNE 1 NUR 5,25" ENGL. VERS.	24,90
ELITE PLUS VGA 3,5"	29,90
ELVIRA 2 – JAWS OF CERBERUS – VGA NUR 5,25"	19,90
EPIC KOMPL. DT. 3,5"	**34,90**
ESPANA THE GAMES 92 DT. ANL. 3,5" VGA	24,90
ETERNAM 5,25"	24,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. VGA 3,5"	39,90
FOOTBALLMANAGER 3 KOMPL. DT.	39,90
GLOBAL CONQUEST 3,5"	19,90
GOLF – DAVID LEADBETTERS – MICR. – VGA 5,25"	29,90
GUNBOAT – ACCOLADE – NUR 5,25"	29,90
GUNSHIP 2000 – MICROPROSE – VGA 3,5"	45,90
HARRIER JUMP JET DT. HANDB. 3,5"	**29,90**
HEIMDALL VGA 5,25"	29,90
HERO QUEST INCL. RETURN OF WITCHLORD 3,5"	**19,90**
HEROES OF THE 357TH DT. ANL. 5,25"	29,90
HEXUMA KOMPL. DT. 3,5"	29,90
HOOK DT. ANL.	24,90
HUMANS VGA NUR 3,5"	34,90
IMMORTAL 3,5"	29,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	35,90
INDIANAPOLIS 500 VGA 3,5"	29,90
INVEST KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19,90
ISHAR – LEGEND OF THE FORTRESS – DT. ANL. 3,5"	29,90
KGB NUR 5,25" DT. HANDB.	34,90
LAFFER UTILITIES – SIERRA –	29,90
LASER SQUAD VGA 5,25" DT. ANL.	29,90
LEMMINGS 2 – THE TRIBES – DT. ANL.	39,90
LES MANLEY: LOST IN L.A. KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29,90
LIFE & DEATH 2 – THE BRAIN – 3,5" VGA	29,90
LITIL DIVIL DT. ANL. 3,5"	**39,90**
LOTUS TURBO CHALLENGE 3 DT. ANL. 3,5"	29,90
M1 TANK PLATOON VGA NUR 5,25"	34,90
MAD TV KOMPL. DT. 3,5" VGA	29,90
MANCHESTER UNITED EUROPE VGA NUR 5,25"	29,90
MANTIS – MICROPROSE – 3,5" VGA	29,90
MARIO ANDRETTI RACING 3,5"	29,90
MONKEY ISLANDS 1 KPL. DT. VGA 3,5" – LUCASFILM –	39,90
MONKEY ISLANDS 2 VGA 3,5" – LUCASFILM –	49,90
NIGEL MANSELL RACING CHALLENGE 3,5" VGA	29,90
OBITUS 3,5" – PSYGNOSIS –	29,90
ORIGIN SCREEN SAVER 5,25"	24,90
POLICE QUEST 1 VGA 3,5"	29,90
POPULOUS INCL. PROMISED LAND 3,5"	34,90

Preishits PC

POWERMONGER DT. ANL. 5,25"	34,90
PREMIER MANAGER VGA 3,5"	29,90
PRO TENNIS TOUR 2 – GREAT COURT 2 – 5,25"	29,90
RAGNAROK DT. ANL.	29,90
ROGER RABBIT INCL. SOUNDSOURCE 5,25"	19,90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL. 3,5"	39,90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19,90
ROCKET RANGER – CINEMAWARE – 5,25"	14,90
ROCKETEER – DISNEY SOFTWARE – VGA 5,25"	29,90
SARGON V CHESS 3,5"	29,90
SEAL TEAM DT. ANL. 3,5"	39,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE VGA 3,5"	39,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL.	39,90
SHADOWCASTER DT. HANDB. 3,5"	**39,90**
SILENT SERVICE 2 DT. ANL. VGA 3,5"	29,90
SIM ANT – MAXIS – 3,5" + 5,25"	34,90
SIM EARTH – MAXIS – 3,5"	39,90
SIM LIFE – MAXIS – DT. KURZANL. 3,5"	34,90
SPACE HULK DT. ANL. 3,5"	39,90
SPACE M.A.X. KOMPL. DT. 3,5"	29,90
SPECIAL FORCES – MICROPROSE – VGA	34,90
SPEED RACER DT. ANL. 3,5"	**34,90**
SPELLCASTING 301 – SPRING BREAK – 5,25"	**19,90**
STAR TREK 25TH AANIVERSARY KOMPL. DT. 3,5"	39,90
SUMMER CHALLENGE – THE GAMES – 3,5"	**29,90**
SUPERSOCCER – STARBYTE – KOMPL. DT. 3,5"	19,90
TENNIS CUP 2 3,5"	24,90
THE GREATEST COMPIL. INCL. DUNE 1 / LURE OF TEMPTRESS / SHUTTLE DT. ANL.	34,90
THEATRE OF WAR DT. ANL. 5,25"	24,90
TRACON – AIR TRAFFIC CONTROL SYSTEM –	29,90
TROLLS DT. ANL. 3,5"	29,90
TV SPORTS BASEBALL	19,90
UTOPIA 3,5"	**19,90**
VALHALLA VGA 3,5" DT. ANL.	29,90
WAR IN THE GULF 5,25"	24,90
WAXWORKS – ACCOLADE – NUR 3,5"	29,90
WING COMMANDER 1 VGA 3,5"	29,90
WING COMMANDER ACADEMY DT. ANL. 3,5"	39,90
WIZKID VGA 3,5"	29,90
WWF EUROPEAN WRESTLING VGA 3,5"	29,90
X-WING – LUCASFILM – 3,5"	49,90
YEAGER AIR COMBAT 5,25" DT. ANL.	24,90
YO JOE! DT. ANL. 3,5"	29,90
ZAK MC CRACKEN KOMPL. DT. NUR 3,5"	39,90
ZOOL DT. ANL. 3,5"	29,90

CD ROM Programme

10 JAHRE „INTERPLAY" ANTHOLOGIE DT. ANL.	**99,90**
9000 SOUND FILES 500MB	49,90
A HARD DAY'S NIGHT (BEATLES)	75,90
AIR COMBAT CLASSICS INCL. BATTLEHAWKS 1942 / SECRET WEAPONS / FINEST HOUR & SCENERIES DT. HANDB.	**89,90**
AL QADIM KOMPL. DT. *	**79,90**
ALONE IN THE DARK II KOMPL. DT. *	89,90
ANSTOSS KOMPL. DT. *	**99,90**
BATTLE ISLE 2 KOMPL. DT.	89,90
BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION	69,90
BATTLES OF TIME: BATTLE ISLE / FIRST SAMURAI / MEGA LO MANIA / PERFECT GENERAL	85,90
BERTELSMANN LEXIKON „GESCHICHTE"	119,90
BERTELSMANN LEXIKON „WIRTSCHAFT"	119,90
BERTELSMANN UNIVERSALLEXIKON KOMPL. DT.	119,90
BETRAYAL AT KRONDOR	**59,90**
BLACK LINE VOL. 1 INCL. TIE BREAK/ SPACE M.A.X./TRANSWORLD KOMPL. DT.	59,90
BLOCK OUT DT. ANL.	29,90
BURNING STEEL & MISSION 1 – 3 KOMPL. DT.	89,90
BURNTIME KOMPL. DT. VGA	85,90
C.I.T.Y. 2000	79,90
CASTLEMASTER / 3D CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	29,90
CD 16 EDUTAINMENT KIT INCL. SBLASTER 16ASP / CD LAUFWERK/AKTIVLAUTSPRECHER/SOFTWARE	1099,90
CD CADDYS	19,90
CD-PLANETARIUM KOMPL. DT.	54,90
CHALLENGE PACK INCL. EPIC / PUSH OVER / F-29 / ROBOCOP 3 / MIGHT & MAGIC 2 / PAPERBOY 2 / D-GENERATION / CONTRAPTIONS	75,90
CINEMANIA – MICROSOFT – FILMDATENBANK	139,90
CLASSIC ADVENTURE INCL. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT.	99,90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2 KOMPL. DT.	99,90
COMPUDISC SHAREWARE VOL. 1 DT. ANL.	39,90
CONSPIRACY KOMPL. DT.	89,90
CORE SUPER GAMES INCL. HEIMDALL/ THUNDERHAWK/CURSE OF ENCHANTIA	79,90
CRITICAL PATH SVGA	99,90
DAEMONSGATE	79,90
DARK LEGIONS – SSI – *	**79,90**
DARK SUN – SHATTERED LANDS –	79,90
DAS SCHWARZE AUGE: DSK KOMPL. DT.	69,90
DER PATRIZIER KOMPL. DT.	89,90
DER PLANER INCL. DATA DISK KOMPL. DT.	89,90
DESKTOP BOOKSHOP	39,90
DOOM – SHAREWARE – 1. EPISODE	14,95
DRAGONSPHERE DT. ANL.	89,90
DUNGEON HACK AD & D	75,90
ELITE 2 – FRONTIER – DT. ANL.	69,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.	75,90
EPIC – SHAREWARE COLLECTION –	19,90
EPIC PINBALL – SHAREWARE-FLIPPER –	9,95
ERBEN DER ERDE KOMPL. DT. *	**89,90**
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1–3 KOMPL. DT.	89,90
F15 STRIKE EAGLE 3	59,90
F117 A NIGHTHAWK & F15 STRIKE EAGLE 2	49,90
FANTASY EMPIRE AD&D	65,90
FORMULA ONE GRAND PRIX (WORLD CIRCUIT)	89,90
GABRIEL KNIGHT – SIERRA –	85,90
GIF IT NEWS Massenhaft GIF-Bilder	45,90
»GIRLS 94« EROTISCHER KALENDER	55,90
GOBLINS 2 DT. ANL.	99,90
GOBLIINS 3 ENGL. VERSION	**49,90**
GOLDEN 7 (KINGS Q 5 / LARRY 5 / RED BARON / HEART OF CHINA / GREAT COURTS 2 / ...)	109,90
HERBERT GROENEMEYER CD-ROM/CD-AUDIO	34,90
HISTORY LINE 1914–1918 KOMPL. DT.	65,90

CD ROM Programme

HORDE	**119,90**
HOT NEWS II	25,90
HUMANS INCL. JURASSIC LEVELS	65,90
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT.	119,90
INVEST KOMPL. DT.	29,90
IRON HELIX	85,90
JONES IN THE FAST LANE	39,90
JOURNEYMAN PROJECT	69,90
KINGS QUEST 5	39,90
KINGS QUEST 6	49,90
LANDS OF LORE	85,90
LAURA BOW 2 – DAGGER OF AMON RA – DT. ANL.	39,90
LEISURE SUIT LARRY 6 *	85,90
LEMMINGS 1 DOPPELPACK	69,90
LEMMINGS 2 DT. ANL.	**65,90**
LOOM – LUCASFILM –	49,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 1	75,90
LOST TREASURE OF INFOCOM 2	79,90
MAD DOG MCREE	39,90
MAN ENOUGH – DIGI SOUND –	79,90
MANIAC MANSION 2 – DAY OF TENTACLE KPL. DT. –	89,90
MEGA RACE DT. ANL.	75,90
MICROCOSM DT. HANDB.	109,90
MICROPROSE SOCCER / SAVAGE / 3D POOL / RICK DANGEROUS	29,90
MICROSOFT – BEETHOVEN –	149,90
MICROSOFT – STRAVINSKY –	119,90
MIGHT AND MAGIC TRILOGY 3 – 5 KOMPL. DT.	99,90
MONKEY ISLANDS 1 – LUCASFILM –	44,90
M.U.D.S. DT. ANL.	29,90
MYST – WINDOWS – SVGA	139,90
NOMAD DT. ANL.	59,90
OUTPOST – SIERRA/DYNAMIX – *	**89,90**
PEGASUS 3.0	45,90
PINBALL DREAMS DELUXE DT. ANL. *	69,90
PROTOSTAR	75,90
QUEST & FUN (KINGS Q. 5 / LARRY 5 / RED BARON)	75,90
RAILROAD TYCOON DT. ANL.	34,90
RAVENLOFT – SSI –	**89,90**
RAYTRACE MAGIC VOL. 1	35,90
REBEL ASSAULT – LUCASFILM – SVGA	89,90
RED STORM RISING & CARRIER COMMAND	29,90
RETURN TO ZORK	**49,90**
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT.	29,90
ROCK & ROLL YEARS THE 50'S	**59,90**
SAM & MAX – HIT THE ROAD – ENGL. VERS.	89,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE INCL. SCEN.	59,90
SHADOWCASTER DT. HANDB. *	99,90
SHAREWARE PERLEN 3	39,90
SHERLOCK HOLMES III – MYSTERY ADVENTURE –	109,90
SILENT SERVICE 2 DT. ANL.	34,90
SOFTWARE 2000 EDITION INCL. HEXUMA / KATHEDRALE / STUNDENGLAS KOMPL. DT.	69,90
SPACE QUEST 4	49,90
SPACESHIP WARLOCK	85,90
SPELLCASTING TRIPLE PACK 101 – 301	69,90
STRIKE COMMANDER INCL. MISSIONS	89,90
STRIP POKER DT. ANL.	29,90
STRONGHOLD KOMPL. DEUTSCH	85,90
SUMMER & WINTER CHALLENGE DT. ANL.	**39,90**
SYNDICATE PLUS KOMPL. DT.	109,90
TENNIS CUP II	29,90
TETRIS GOLD INCL. TETRIS / WELLTETRIS / FACES / TETRIS CLASSIC / SUPER TETRIS	89,90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXP. – DT. HANDB.	89,90
THE 7TH GUEST ohne Video in CD-Box	69,90
TONY LA RUSSA BASEBALL	79,90
»TOOOR« !!– 30 JAHRE BUNDESLIGA –	45,90
TORNADO	59,90
TRANSWORLD KOMPL. DT.	29,90
TRAVEL MAGIC – AMERICA NORTH/WEST –	69,90
U.F.O. – ENEMY UNKNOWN – DT. ANL. *	**99,90**
ULTIMA 7 BUNDLE (TEIL 1, 2 & DATA) DT. ANL.	**119,90**
ULTIMA 8 – PAGAN – & SPEECH PACK DT. VERS.	129,90
ULTIMA UNDERWORLD TEIL 1 & 2	89,90
WHALES VOYAGE DT. ANLEITUNG	65,90
WHO SHOT JOHNNY ROCK?	89,90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	59,90
WING COMMANDER 2 INCL. MISSION 1 & 2 / SPEECH	**59,90**
WINTER OLYMPICS KOMPL. DT.	49,90
WIZARDRY 6 & 7 BUNDLE KOMPL. DT.	**99,90**
WORLD OF XEEN (MIGHT AND MAGIC)	49,90
WRATH OF THE DEMON	39,90

PC Soundkarten/Zubehör

3,5" 2DD NONAME 10ER	9,90
3,5" 2HD NONAME 10ER	14,90
5,25" 2DD NONAME 10ER	5,90
5,25" 2HD NONAME 10ER	12,90
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5"	19,90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5,25"	19,90
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	69,90
FLIGHT CONTROL JOYST. THURSTMASTER	165,90
GAME WAVE 32 – ORCHID TECHNOLOGY – DT. ANL.	319,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	79,90
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK COMPETITION MINI DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	69,90
JOYSTICK VERLÄNGERUNG 15POLIG	24,90
PANASONIC CD ROM LAUFW. CR 562 B / DOUBLESPEED	399,90
MAUSMATTE	6,90
MIDIBLASTER	389,90
RUDDER PEDALS – THRUSTMASTER	219,90
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN	39,90
SOUND WAVE 32 – ORCHID TECHNOLOGY – DT. ANL.	499,90
SOUNDBLASTER 16 ASP DT. HANDB.	399,90
SOUNDBLASTER 16 BASIC DT. HANDB.	269,90
SOUNDBLASTER 2.0 DE LUXE DT. HANDB.	139,90
SOUNDBLASTER AWE 32 DT, HANDB.	**549,90**
SOUNDBLASTER PRO DE LUXE DT. HANDB.	199,90
STAR TREK MAUSMATTE	19,90
THRUSTMASTER FORMULA T1 DT. ANL.	299,90
VIRTUAL PILOT – PROFESSIONELLER FLIGHT YOKE –	149,90
WAVEBLASTER – CREATIV LABS –	399,90
WEAPONCONTROLJOYST. THURSTMASTER	165,90
WINMOUSE A4 TECH SERIELL 3 TASTEN	39,90

*** = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!**
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Wiedemann

Kosmosoft Chemistry

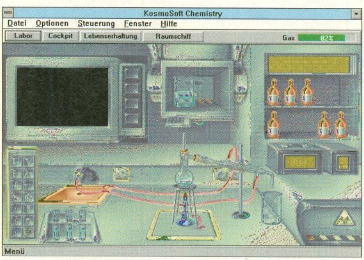
BLUBBER, ÄTZ & BRODEL



Faszinierende Versuche verspricht nicht nur der Chemielehrer, wenn er seinen Leistungskurs vollbekommen will, sondern auch Experimentierkasten-Hersteller Kosmos für sein PC-Debüt.

Chemie: Schon das Wort treibt hartgesottenen Zwölftklässlern kalten Schweiß auf die Stirn. Kein Wunder. Chemie, das sind Experimente, die nie funktionieren, übelriechende Reagenzien, fatale Knallgasexplosionen und eine vollgeschmierte Tafel – sprich: Das Fach ist teuflisch schwer und wird an Schulen gerne von Lehrern mit mephistophilischem Grinsen gelehrt (»Null Punkte! Setzen!«). Dieses Dilemma erkannte der Frankh/Kosmos-Verlag und schuf mit seinen Experimentierkästen Abhilfe. Der Interessierte erhält mit dem Chemiekasten quasi den Schlüssel zum Heimlabor, inklusive Kaliumpermanganat, Reagenzglas und Bunsenbrenner. Und stellt sich der Jung-Chemiker nicht allzu doof an, ätzt er schon bald üppige Löcher in Papas Couchgarnitur – das macht Spaß und man lernt was dabei! Jetzt geht auch Kosmos mit der Zeit: Soeben ist der erste Chemiebaukasten auf PC-Basis erschienen – garantiert kein Verschütten, kein Gestank und keine verätzten Möbel mehr.

Um das trockene Fachgebiet aufzupeppen, hat man sich folgendes ausgedacht: Der Spieler wird auf eine Weltraummission geschickt. Mit seinem Raumschiff soll er in Planetensystem »Wassili I« nach Bodenschätzen suchen. Eine Sonde wird zur Oberfläche geschickt, um Gesteins- oder Wasserproben zu entnehmen. Während sonst jeder popelige Bordcomputer die Analyse durchführt, ist bei diesem Programm der Spieler gefragt.



Was machen wir denn mit dieser Wasserprobe? Filtrieren schadet nie...

Nehmen wir an, wir hätten die Gesteinsprobe eines Asteroiden vor uns. Wir können die Probe jetzt entweder in einem Verbrennungslöffel malträtieren, in Salzsäure baden oder unter dem Mikroskop untersuchen – was wir tun, steht uns völlig frei. Lediglich völlig idiotische Eingaben werden vom Computer mit einem »Das geht nicht« abgelehnt. Komfort wird groß geschrieben: Per Mausklick auf eine kleine Toolbox (linker Rand) baut der Computer chemische Waschbäder, Thermoboxen, Verbrennungslöffel oder Reagenzgläser auf. In einem gut sortierten Schrank finden sich Nachweis-Lösungen wie Blutlaugensalz, Salzsäure oder Natronlauge. Das schönste: Per Menü läßt sich das Labor völlig aufräumen (davon träumt so mancher geplagte Doktorant...).

Schön und gut, was aber, wenn man keinen blassen Schimmer hat, was man mit dem Asteroiden-Klumpen anfangen soll? Vielleicht ein erfrischendes Bad in rotem Blutlaugensalz? Oder unter langsamer Zugabe von NaCl dezent ansengen? In einem enorm umfangreichen Laborhandbuch werden Versuchsanordungen, und Chemikalien detailliert beschrieben. Manchmal wird's richtig tückisch. Wenn man beispielsweise die Probe des Hochdruck-Planeten falsch behandelt, sprengt das gute Stück mit einer Methangas-Explosion ein schnuckliges Loch in den Schiffsrumpf. Während jeder anständige Chemiker sich im Krankenhaus besuchen ließe, kann der Spieler unversehrt beim letzten abgeschlossenen Experiment weiterfahren.

Kosmosoft Chemistry ist ein anspruchsvolles Programm, mit dem man Chemiekenntnisse gut auffrischen kann. Doch es gibt auch Stoff zum Meckern: Ein Manko besteht darin, daß es zu wenig Experimente bietet – schon nach fünf erfolgreichen Analysen-Serien ist man fertig. Wer möglichst viel für sein Geld sehen will, ist da mit der realen Chemiekasten-Grundausstattung besser beraten. Kleines Pfui außerdem für die hohen Hardwareanforderungen: Das ist ein Chemiekasten und nicht Origins »Chemistry Commander«, Jungs! **(al)**

KOSMOSOFT CHEMISTRY

Hersteller: Frankh/Kosmos

Preis: ca. DM 150,-

Hardware-Minimum: 386er mit Super VGA, 4 MByte RAM, Windows 3.1, Maus.

Praktischer Nutzen: Als Wunderkur für »Null Punkte«-Kandidaten nicht geeignet, dagegen zum Auffrischen verschütteter Kenntnisse sehr gut.

Originalitätsfaktor: Nicht so deftig wie ein »echter« Chemiekasten, aber immerhin...

Mögliche Folgeschäden: Kosmosoft-Dauerspieler fackeln in Cafés sinnlos Erdbeertörtchen ab oder übergießen sie mit Säure, um stichhaltige chemische Nachweise zu führen. Dazu brabbeln sie das Periodensystem rückwärts. Solche Leute lädt man nicht mehr ein...

Unterhaltungswert: Die Idee ist klasse, doch während des Experimentierens vermißt man spielerische Abwechslung.

Das PC-Player-Fazit: Bunsenbrenner sind in!

Test: Novell DOS 7

DAS NETZWERK-DOS

Novell verspricht uns ein besseres DOS als das Microsoft-Original. Muß Bill Gates um seine Einnahmen zittern oder bringt der Upgrade Probleme?

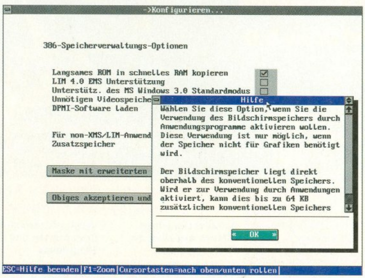
Zynisch betrachtet hat Microsoft jeden PC-Käufer in seiner Hand. Sie können fast nirgendwo einen neuen Computer kaufen, ohne nicht ein MS-DOS und meistens auch ein Windows mitzubezahlen, egal ob Sie wollen, oder nicht. Dieses Monopol versuchte die Firma Digital Research mehrere Jahre lang mit DR DOS zu knacken. Kurzzeitig konnte es einen Marktanteil von fast 15 Prozent erreichen, doch Microsoft reagierte schnell und verdrängte mit neuen Versionen DR DOS beinahe in die Vergessenheit. Branchenriese Novell will hingegen so unabhängig wie nur möglich von Microsoft sein. Da es diversen Krach bei der Netzwerk-Software gab, kaufte sich Novell einfach Digital Research und setzte die Entwickler daran, eine neue DR DOS-Version unter dem Namen »Novell DOS« zu schreiben. Seit einigen Wochen ist dieses DOS in der Versionsnummer 7.0 zu haben. Diese Versionsnummer ist natürlich rein fiktiv: Es ist das erste Novell DOS und heißt nur so, damit es »neuer« als »MS DOS 6.2« klingt.

Ein dickes Paket

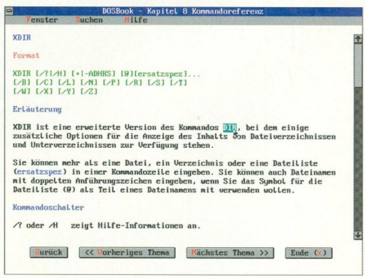
Was Novell DOS auf den ersten Blick ungeheuer attraktiv macht, sind der niedrige Preis und der dicke Lieferumfang. Für 69 Mark erhalten Sie das komplette Betriebssystem, den Festplattenverdoppler »Stacker« (kostet sonst über 200 Mark), die Netzwerk-Software »Personal Netware« (kostet sonst über 100 Mark), eine Backup- und eine Antivirus-Software sowie einige andere Utilities mehr. Der Vorteil von Personal Netware liegt darin, daß jeder Computer mit jedem anderen Computer direkt kommunizieren kann, ohne Umweg über einen extra anzuschaffenden Server. Außerdem bietet Novell DOS einen »Task Manager«, eine Software, mit der Sie mehrere Programme gleichzeitig laufen lassen können. In der normalen Variante starten Sie zwar mehrere Programme, aber nur eines ist aktiv. In der Multitasking-Variante laufen alle Programme gleichzeitig. So können Sie beispielsweise Disketten formatieren, während Sie mit einer Textverarbeitung einen Brief schreiben. Natürlich laufen die Programme dann nur mit verringeter Geschwindigkeit, da sich alle den Prozessor teilen müssen.

Wenn's läuft, dann läuft's

Wenn Sie Ihr bisheriges MS-DOS richtig ausnutzen, beispielsweise in MS-DOS 6.0 oder 6.2 eine spezielle CONFIG.SYS-Datei mit Auswahlmenü programmiert haben, wird die Einrichtung von Novell DOS 7 kompliziert. Das Installations-Programm tut so, als ob es Ihr System komplett analysiert und angepaßt hätte, doch nach dem Start von Novell DOS hagelt es Fehlermeldungen. Wer seinen Speicher mit MemMaker oder QEMM optimiert hat, kann sogar erleben, daß das erste Booten des neuen DOS in einem dicken Absturz endet – kein guter Einstieg. Wenn man Speicherverwaltung und CONFIG.SYS an die Eigenheiten von Novell DOS angepaßt hat, läuft das System erstaunlich stabil. Gab es bei DR DOS immer wieder vereinzelte Kompatibilitäts-Probleme, ist Novell DOS (soweit wir feststellen konnten) durch und durch kompatibel – solange Sie nicht diverse Hilfsprogramme nutzen. Novell DOS verwendet neue Methoden, den Speicher zu verwalten und noch mehr freies RAM für DOS-Programme zu besorgen. Wer diese Features einschaltet (DPMS, EMM386) wird in einigen modernen Spielen mit Abstürzen beschert. Hier hilft nur eine Boot-Diskette oder eine variable CONFIG.SYS-Datei, die auf Wunsch alle Speicherverwaltungs-Software von Novell ausblendet.



Keinen Ärger mit der CONFIG.SYS verspricht das ausführliche Setup-Programm, doch manche Parameter muß man doch von Hand einstellen



Elektronischer Handbuch-Ersatz: Viele wichtige Infos finden sie nur im Programm DOSBOOK.

CD-ROM-Besitzer sollten ihr MS-DOS auf keine Fall wegwerfen. Der CD-ROM-Treiber »NWCDEX« von Novell DOS hat diverse Macken und ist sichtbar langsamer als das Microsoft Original »MSCDEX«, welches Sie weiter verwenden sollten. Außerdem bietet Novell DOS keinen CD-ROM-Cache wie MS-DOS 6.2.

Schlag nach bei DOSBOOK

Große Teile des Novell DOS-Handbuchs bekommen Sie nicht als Handbuch, sondern als Datei auf Diskette. DOSBOOK ist ein elektronisches Manual, in dem Sie recht flott nachschlagen können. Beim Konfigurieren der CONFIG.SYS-Datei kann es aber recht unangenehm sein, kein Handbuch neben den PC legen zu können, sondern immer zwischen Editor und DOSBOOK umschalten zu müssen. Gerade im Netzwerk-Bereich wurde viel notwendige Dokumentation in das DOSBOOK verbannt, und zum Thema »Kompatibilität mit Computerspielen« gibt es gar keine Eintragung. Spielefreaks, die nur den Gedanken an ein »besseres DOS« im Hinterkopf haben, dürfen zu Recht sauer sein, wenn sie ohne irgendeinen Hinweis herausfinden müssen, ob es einen Parameter gibt, mit dem man das Spiel wieder zum Laufen kriegt.

Brauchen Sie Novell DOS wirklich? Wenn Sie eine preiswerte Möglichkeit zur Vernetzung mehrerer PCs brauchen, in jedem Fall. Ansonsten sind Sie aber mit speziellen Utilities für MS-DOS besser beraten. Trotz des neuen DPMS-Konzepts konnten wir mit einem Profi-Speicher-Manager wie »QEMM« mindestens genauso viel DOS-RAM freischaufeln wie Novell DOS. Der eingebaute »Stacker« ist sicher preiswert und eine gute Alternative zu DoubleSpace, andererseits aber auch eine veraltete Version.

Für Benutzer, die hauptsächlich am PC spielen oder nur kleinere Arbeiten erledigen, bringt Novell DOS wenig: Netzwerk-Support und Multitasking-Möglichkeiten sind da nur unnötiger Ballast. Im normalen Betrieb sehen Sie praktisch keinen Unterschied zu MS-DOS. **(bs)**

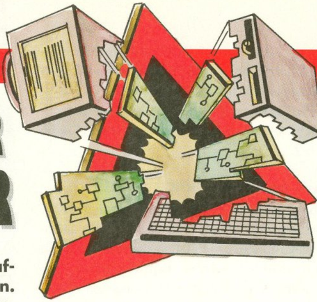
TROUBLESHOOTING

Wenn Ihr Novell DOS mit einem Programm nicht harmonieren will, hier die wichtigsten Tips zur Fehlerbeseitigung:

- **Wenn sich ein Spiel mit DOS-Extender nicht laden läßt, sollten Sie mittels des SETUP-Programms den DPMS-Server sowie den Taskmanager abschalten und neu booten. Das hilft in vielen Fällen. In einem dritten Schritt sollten Sie EMM386 abschalten oder schlimmstenfalls eine Bootdiskette ohne CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT verwenden.**
- **Wenn ein CD-ROM-Programm nicht laufen will, steigen Sie von NWCDEX auf MSCDEX um oder fragen Sie bei Novell nach, ob inzwischen eine völlig fehlerfreie und schnellere Version von NWCDEX lieferbar ist.**
- **Wenn Sie seltsame Fehlermeldungen beim Abarbeiten der CONFIG.SYS oder AUTOEXEC.BAT erhalten, sollten Sie nachsehen, ob Zeilen mit einem Semikolon (;) beginnen. Laut Handbuch entspricht dies dem REM-Befehl, aber durch einen Bug passieren in Zeilen mit einem Semikolon die wildesten Dinge. Tauschen Sie das Semikolon durch das Kommando REM aus.**
- **Wenn Sie QEMM 7 benutzen, besorgen Sie sich unbedingt den Update auf QEMM 7.04 von Quarterdeck; frühere Versionen haben diverse Probleme mit Novell DOS.**

Keine Panik!

FRIEDHOF DER LESEFEHLER

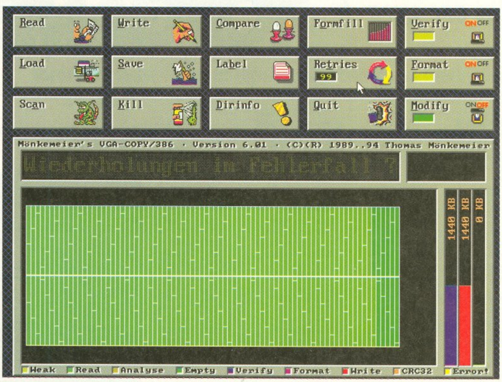




Um Daten von A nach B zu schaffen, benutzt fast jeder Disketten. Doch was kann man machen, wenn eine wichtige Diskette streikt?

An dieser Nachricht sind schon die stärksten PC-Fans zerbrochen: »Lesefehler auf Laufwerk A: Wiederholen, Abbrechen, Ignorieren?«. Meistens sehen Sie sie nur dann, wenn eine Diskette wirklich wichtig ist – beispielsweise bei Disk 7 des nigelnagelneuen Spiels, welches Sie gerade das erste Mal installieren. Von dem Programm hat der Besitzer des Software-Ladens natürlich auch keine weitere Version mehr auf Lager, so daß Sie es nicht umtauschen können. Vielleicht befindet sich auf der Diskette auch Ihre Diplomarbeit, ihre Jahresbilanz oder gar der letzte Backup Ihrer Festplatte, den Sie gerade sehr dringend bräuchten.

Die Datensicherheit auf Disketten besteht aus zwei Teilen: Der Vorbeuge und der Nothilfe. Natürlich sollte es Ihr Ziel sein, aufzupassen, daß Ihre Disketten immer lesbar sind. Kommt es aber doch zu einem Unfall, gibt es Tricks, die Daten doch noch zu retten.



Das Kopierprogramm VGA-Copy hat schon so manche »defekten« Daten vor den ewigen Jagdgründen gerettet

Vorbeugen ist besser als heulen

Die Tips zur Datensicherheit fangen beim Diskettenkauf an. Wichtige Daten gehören nicht auf »No Name«-Disks für 20 Pfennig. Nichts gegen preiswerte Disketten; diese sind fast immer genauso gut wie eine teurere Markendiskette. Aber leider eben nur fast. Und wenn Ihre wichtigsten Daten just auf dem einen Ausreißer der billigen 50er-Packung gespeichert sind, hat sich das Sparen nicht gelohnt.

Geizige Krämerseelen, die immer noch mit einem Bohrer aus Low-Density-Disks HD-Disketten zaubern, fordern geradezu einen Datenverlust heraus. Die magnetischen Aufzeichnungsformate sind verschieden, deswegen kann eine Low-Density-Disk auf Dauer die Datenmenge einer HD-Disk nicht sicher speichern. Es kauft ja auch niemand billige 50-Pfennig-Kassetten für das teure Tapedeck und bespielt sie noch dazu in der »Chromdioxyd«-Position, um so auf besseren Klang zu hoffen.

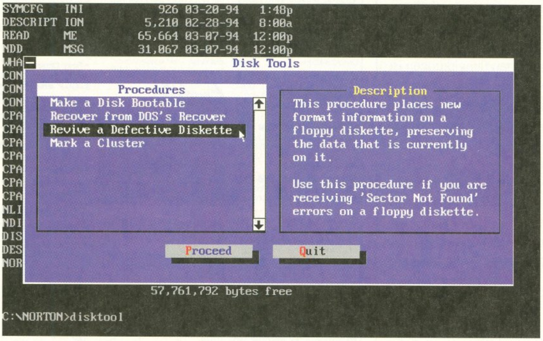
Immer beliebter werden die »vorformatierten« (preformated) Disketten. Sie sind praktisch, zeitsparend und können getrost benutzt werden, wenn Sie Daten zwischenspeichern wollen. Geht es allerdings um Festplatten-Backups oder Wichtigeres, sollten Sie in jedem Fall die Disketten selbst nochmal formatieren.

Der Grund: Jedes Laufwerk hat kleinere Toleranzen. Eine Diskette, die sie selbst formatieren, ist dann optimal für Ihr eigenes Laufwerk angelegt. Die Daten laufen sauber unter dem Schreib/Lese-Kopf durch. Bei einer vorformatierten Diskette können die Daten einige hundertstel Millimeter nach links oder rechts verschoben sein. Im normalen Betrieb macht das überhaupt nichts aus. Wenn Sie aber die Diskette ein Jahr oder länger einlagern, altert das magnetische Material; die Aufzeichnung wird schwächer und dann kann es passieren, daß die Daten nicht mehr einwandfrei lesbar sind.

Wenn Sie eine Diskette transportieren, wird sie durch diverse Gefahrenzonen geschickt; das Magnetfeld der Erde, Postsortiermaschinen, Röntgengeräte an einem Flughafen, und so weiter. Jede dieser elektromagnetischen Einwirkungen ist eigentlich völlig ungefährlich, aber eine schon schwache Diskette kann hier ein paar wichtige Bits verlieren. Deswegen sollten Sie wichtige Disketten vor einem Transport neu formatieren und bespielen. So haben Sie die magnetische Information stärkstmöglichst gespeichert.
Weitere wichtige Diskettentips: Niemals auf den Monitor legen, niemals in die Nähe von Lautsprechern legen, niemals beim Einschalten des PCs schon im Laufwerk haben. Disketten sollte man grundsätzlich erst nach dem Einschalten des PCs einlegen und vor dem Ausschalten herausnehmen. Wie schon gesagt: Es ist unwahrscheinlich, daß dadurch Ihre Daten sofort gelöscht werden; wenn aber eine schwache Disk mehrere solcher magnetischen Störungen über sich ergehen lassen muß, ist ein Datenverlust nicht mehr auszuschließen.
Wenn Sie eine Diskette formatieren, meldet Ihnen MS-DOS, wieviele defekte Sektoren sich auf ihr befinden. Wird auch nur ein fehlerhafter Sektor gemeldet, sollten Sie die Diskette aus dem Laufwerk nehmen, wieder einlegen, und nochmal erneut formatieren. Bleibt die Zahl der defekten Sektoren gleich, sollten Sie die Diskette sofort aussortieren – auch wenn es nur ein einziger ist.
MS-DOS merkt sich zwar defekte Stellen auf der Diskette und schreibt die Daten praktisch um diese »Löcher« herum, aber ein defekter Sektor ist ein guter Indikator dafür, daß mit der Diskette insgesamt was nicht in Ordnung ist. Es ist sehr wahrscheinlich, daß diese Disk im Betrieb weitere Fehler aufzeigen wird (dies gilt übrigens nicht für Festplatten – dort sind einzelne fehlerhafte Sektoren meistens herstellungsbedingt und normalerweise für den Rest der Daten ungefährlich).

Nach der Katastrophe

Die schönste Vorbeugerei bei den eigenen Disketten nutzt nichts, wenn Sie eine bespielte Disk von jemand anderem bekommen, die sich partout nicht lesen läßt. Was tun?
Oft sind die Daten nicht lesbar, weil die Diskette auf einem anderen Laufwerk beschrieben wurde, dessen Schreib/Lese-Kopf eben um einige hundertstel Millimeter anders steht als bei Ihrem. Als erstes sollte man die Diskette aus dem Laufwerk nehmen und wieder einlegen – manchmal wirkt das tatsächlich Wunder. Abergläubische Naturen schütteln die Diskette vorher nochmal. Das bringt die Bits zwar nicht wieder in Ordnung, aber schaden kann es auch nicht – und vielleicht löst sich ja so ein Staubkorn von der Diskettenoberfläche, welches der Verursacher der Fehler ist.
Meldet sich MS-DOS immer noch mit der Fehlermeldung, sind härtere Methoden angesagt. Zum einen könnten Sie die »Norton Utilities« oder die »PC Tools« aus dem Schrank holen. Diese haben jeweils eine Option, um Disketten »aufzufrischen« (Refresh). Dabei werden alle Daten gelesen, die



Programme wie die Norton Utilities können per »Refresh« ältere Disketten wieder auffrischen

Spur formatiert und alles wieder zurückgeschrieben. Im Programm »Norton Disk Doctor« respektive »DiskFix« wird auch versucht, die Daten aus einem defekten Sektor so weit wie möglich zu lesen und auf einen heilen Sektor zu verschieben.

Erstaunlicherweise sind diese Profi-Utilities trotzdem recht schwach auf der Brust, wenn es um diese Form der Datenrettung geht. Mit Festplatten können Norton und PC Tools wunderbar umgehen, Disketten werden aber eher stiefmütterlich behandelt. So ist die Reparatur einer randvollen Disk nahezu unmöglich, weil die angeblichen Profi-Utilities keinen funktionierenden freien Sektor mehr finden, der als Auslagerungsplatz dienen könnte.

In solchen Fällen kommt Ihnen ein Kopierprogramm zur Hilfe. »VGA Copy« vom deutschen Autor Thomas Mönkemeier ist eigentlich dafür gedacht, Disketten möglichst flott zu kopieren. Während das eigentlich in die Rubrik »Vorbeugen« fällt, hat es doch einen besonderen Gag: Gibt es Schwierigkeiten beim Lesen, versucht VGA Copy so viele Daten wie nur möglich zu retten.

Nicht nur das: Wenn Sie mit der Option »Retries« eine möglichst hohe Zahl einstellen (bis zu 99), dann probiert VGA Copy entsprechend lange an der entsprechenden Stelle herum. Nennen Sie es Glück, Einbildung oder ein Wunder: Uns ist es schon mehrere Male gelungen, die scheinbar kaputte Stelle einer Diskette im spätestens achtzigsten Anlauf mit VGA Copy zu lesen. Die so geretteten Daten speichern Sie natürlich nicht wieder auf derselben Diskette, sondern schreiben Sie auf eine andere, leere und hoffentlich unbeschädigte Disk.

Ein gemeiner Trick, um Spurlagen-Probleme in den Griff zu bekommen, ist das Rütteln an der Diskette, während sie gelesen wird. Dazu starten Sie VGA Copy, stellen auf 99 Retries ein und warten, bis das Programm die defekte Stelle liest. Während VGA Copy jetzt seine Rettungsversuche unternimmt, greifen Sie mit dem Zeigefinger an die Unterseite der Diskette, die auf den meisten 3,5-Zoll-Laufwerken noch von außen erreichbar ist. Rütteln Sie an der Disk oder drücken Sie diese vorsichtig ein paar Millimeter nach oben. Sie können sie auch während des Lesens aus dem Laufwerk auswerfen und wieder »reinschnalzen« lassen. Klingt absurd, sieht albern aus, klappt aber manchmal.

Eine Garantie, daß Sie mit diesen Methoden Ihre Daten wiederkriegen, können wir allerdings nicht übernehmen. Denn wenn tatsächlich die Daten futsch, und nicht nur schwer zu lesen sind, kommt keine Macht der Welt wieder an sie heran.

(bs)

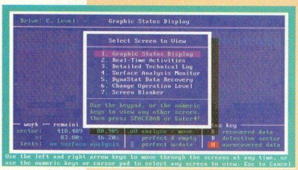
»VGA COPY« gibt es im Fachhandel oder bei CDV, Karlsruhe; eine Demo-Shareware-Version bei gut sortierten Shareware-Händlern. »Norton Utilities« erhalten Sie im Fachhandel oder bei Symantec, Düsseldorf. »PC Tools« gibt es im Fachhandel oder bei Central Point, München.

Der ultimative Plattenputzer

Disketten kann man noch relativ einfach retten – unser Artikel zeigt, wie man mit »VGA Copy« oder ähnlichen Programmen die Daten wiederbekommen kann. Festplatten sind hingegen ein anderes Kapitel.

Die meisten modernen Festplatten reparieren sich normalerweise selbst. Wenn eine Stelle auf der Platte nicht mehr einwandfrei les- oder schreibbar ist, werden die Daten auf einen Reservebereich der Platte gelegt. Immer, wenn der Computer die Daten von der defekten Stelle haben will, fährt die Festplatte statt dessen den Reservebereich an. Der Benutzer kriegt also gar nicht mit, daß durch einen Fabrikationsfehler eine kleine Stelle auf der Festplatte nicht läuft.

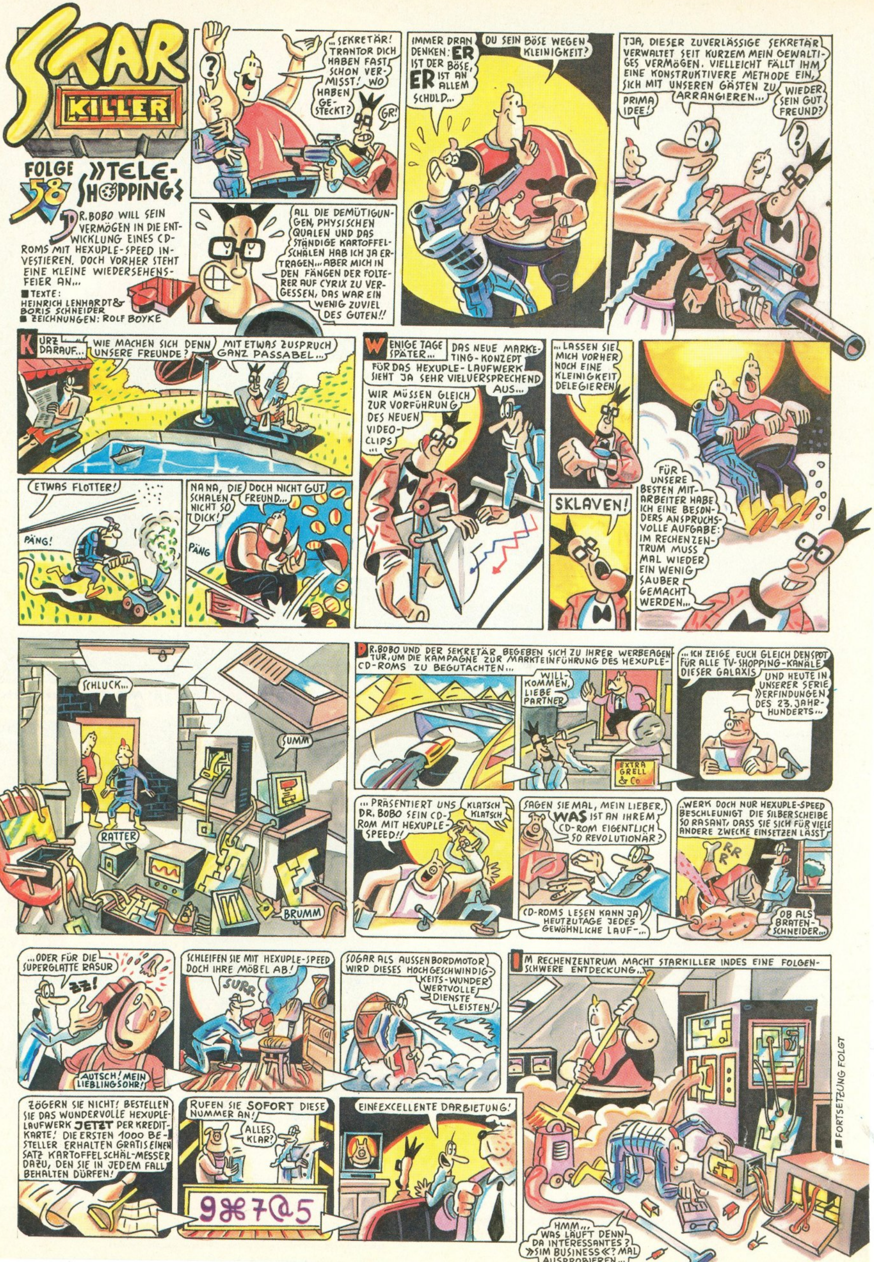
Wer auf die absolute Nummer Sicher gehen will, kann sich mit einem echten Profitool vom Zustand der Festplatte überzeugen. »Spinrite« von der amerikanischen Firma Gibson Research kostet etwa 400 Mark und testet jedes Bit auf der Oberfläche rigoros durch.



Das Profi-Tool »SpinRite« untersucht jedes einzelne Bit auf einer Festplatte

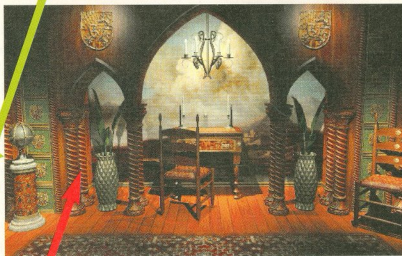
Wenn eine Stelle auch nur einen von etwa 80 Tests nicht besteht, wird sie für den weiteren Gebrauch gesperrt. Danach muß man der Festplatte schon mit einem starken Magneten, Erdbeben oder einem kleinen Feuer kommen, damit die Informationen gelöscht werden. Außerdem rettet SpinRite defekte Daten so gut es nur geht. Genauso, wie VGA Copy eine defekte Diskette bis zu 99 Mal mit Tricks zu lesen versucht, programmiert SpinRite den Festplatten-Controller um und läßt ebenfalls keine denkbare Möglichkeit aus, die Daten irgendwie wiederzubeschaffen. Sind die Daten nur teilweise in Ordnung, wird zumindest der lesbare Teil gerettet.

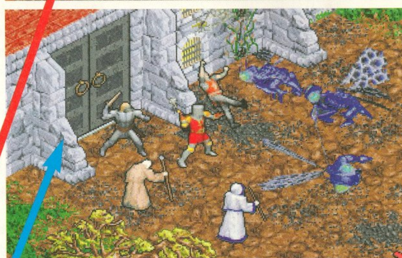
Für eine echte Datenversicherung, wie Spinrite sie darstellt, sind die 400 Mark Kaufpreis sicher nicht zu teuer. Aber wenn Sie Ihren Computer nicht beruflich nutzen, brauchen Sie solche Profi-Software nicht. Moderne Festplatten sind ziemlich sicher – solange Sie selbst nicht aus Versehen etwas löschen.


STAR KILLER
FOLGE 58 »TELE-SHOPPING«
DR. BOBO WILL SEIN VERMÖGEN IN DIE ENTWICKLUNG EINES CD-ROMS MIT HEXUPLE-SPEED INVESTIEREN. DOCH VORHER STEHT EINE KLEINE WIEDERSEHENSFEIER AN...
■ TEXTE: HEINRICH LENHARDT & BORIS SCHNEIDER
■ ZEICHNUNGEN: ROLF BOYKE
...SEKRETÄR! TRANTOR DICH HABEN FAST SCHON VERMISST! WO HABEN GESTECKT?
?
GR!
ALL DIE DEMÜTIGUNGEN, PHYSISCHEN QUALEN UND DAS STÄNDIGE KARTOFFELSCHÄLEN HAB ICH JA ERTRAGEN... ABER MICH IN DEN FÄNGEN DER FOLTERER AUF CYRIX ZU VERGESSEN, DAS WAR EIN WENIG ZUVIEL DES GUTEN!!
IMMER DRAN DENKEN: ER IST DER BÖSE, ER IST AN ALLEM SCHULD...
DU SEIN BÖSE WEGEN KLEINIGKEIT?
TJA, DIESER ZUVERLÄSSIGE SEKRETÄR VERWALTET SEIT KURZEM MEIN GEWALTIGES VERMÖGEN. VIELLEICHT FÄLLT IHM EINE KONSTRUKTIVERE METHODE EIN, SICH MIT UNSEREN GÄSTEN ZU ARRANGIEREN...
PRIMA IDEE!
WIEDER SEIN GUT FREUND?
?
KURZ DARAUF...
WIE MACHEN SICH DENN UNSERE FREUNDE?
MIT ETWAS ZUSPRUCH GANZ PASSABEL...
ETWAS FLOTTER!
PÄNG!
NA NA, DIE SCHALEN NICHT SO DICK!
DOCH NICHT GUT FREUND...
PÄNG
WENIGE TAGE SPÄTER...
DAS NEUE MARKETING-KONZEPT FÜR DAS HEXUPLE-LAUFWERK SIEHT JA SEHR VIELVERSPRECHEND AUS...
WIR MÜSSEN GLEICH ZUR VORFÜHRUNG DES NEUEN VIDEOCLIPS...
...LASSEN SIE MICH VORHER NOCH EINE KLEINIGKEIT DELEGIEREN...
SKLAVEN!
FÜR UNSERE BESTEN MITARBEITER HABE ICH EINE BESONDERS ANSPRUCHSVOLLE AUFGABE: IM RECHENZENTRUM MUSS MAL WIEDER EIN WENIG SAUBER GEMACHT WERDEN...
SCHLUCK...
SUMM
RATTER
BRUMM
DR. BOBO UND DER SEKRETÄR BEGEBEN SICH ZU IHRER WERBEAGENTUR, UM DIE KAMPAGNE ZUR MARKTEINFÜHRUNG DES HEXUPLE-CD-ROMS ZU BEGUTACHTEN...
WILLKOMMEN, LIEBE PARTNER
EXTRA GRELL & Co
...ICH ZEIGE EUCH GLEICH DEN SPOT FÜR ALLE TV-SHOPPING-KANÄLE DIESER GALAXIS
UND HEUTE IN UNSERER SERIE »ERFINDUNGEN DES 23. JAHRHUNDERTS...
...PRÄSENTIERT UNS DR. BOBO SEIN CD-ROM MIT HEXUPLE-SPEED!!
KLATSCH KLATSCH
SAGEN SIE MAL, MEIN LIEBER, WAS IST AN IHREM CD-ROM EIGENTLICH SO REVOLUTIONÄR?
CD-ROMS LESEN KANN JA HEUTZUTAGE JEDES GEWÖHNLICHE LAUF-...
..WERK DOCH NUR HEXUPLE-SPEED BESCHLEUNIGT DIE SILBERSCHEIBE SO RASANT, DASS SIE SICH FÜR VIELE ANDERE ZWECKE EINSETZEN LÄSST
RRR
OB ALS BRATENSCHNEIDER...
...ODER FÜR DIE SUPERGLATTE RASUR
ZZ!
AUTSCH! MEIN LIEBLINGSOHR!
SCHLEIFEN SIE MIT HEXUPLE-SPEED DOCH IHRE MÖBEL AB!
SURR
SOGAR ALS AUSSENBORDMOTOR WIRD DIESES HOCHGESCHWINDIGKEITS-WUNDER WERTVOLLE DIENSTE LEISTEN!
ZÖGERN SIE NICHT! BESTELLEN SIE DAS WUNDERVOLLE HEXUPLE-LAUFWERK JETZT PER KREDITKARTE! DIE ERSTEN 1000 BESTELLER ERHALTEN GRATIS EINEN SATZ KARTOFFELSCHÄL-MESSER DAZU, DEN SIE IN JEDEM FALL BEHALTEN DÜRFEN!
RUFEN SIE SOFORT DIESE NUMMER AN!
ALLES KLAR?
9⌘7@5
EINE EXCELLENTE DARBIETUNG!
IM RECHENZENTRUM MACHT STARKILLER INDES EINE FOLGENSCHWERE ENTDECKUNG...
HMM... WAS LÄUFT DENN DA INTERESSANTES? »SIM BUSINESS«? MAL AUSPROBIEREN...
■ FORTSETZUNG FOLGT

PC PLAYER







TIPS & TRICKS

ab Seite

Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit!
Unsere Anschrift lautet: DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks, Gruberstr. 46 a, 85586 Poing

BEACHTEN SIE DABEI JEDOCH FOLGENDES:

- Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt's natürlich Geld. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 500 Mark. Bitte vergessen Sie daher nicht, auf dem Anschreiben neben Ihrem Absender auch die Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an uns geschickt wurde; er darf nicht gleichzeitig anderen Verlagen zur Veröffentlichung vorliegen.
- Längere Textbeiträge sollten als Files auf Diskette eingeschickt werden (»Word«- oder ASCII-Format). Karten oder Bilder nehmen wir gerne als Bilddateien entgegen (GIF-, PCX-, BMP- oder LBM-Format). Bitte auch bei Disketteneinsendungen ein kurzes Anschreiben beifügen, aus dem hervorgeht, welche Beiträge sich auf der Diskette befinden.
- Wir können Ihnen aus Zeitgründen leider keine individuellen Spieletips geben – weder fernmündlich noch schriftlich.

KLEIN & FEIN

ZEPPELIN

Als intelligenter Zeppelinreeder des 20.Jahrhunderts muß man schon einige Strategien »luftig« beherrschen. Jens Krischan Portz aus Waldsolms kennt sich mit dem Spiel »Zeppelin – Giants Of The Sky« bestens aus. Er stützt sich offenbar auf Überlieferungen eines Urahnen, der anno dazumal den Kaiser von seinen Plänen überzeugen mußte.

»Als erstes werde ich der Forschung wegen 30 Wissenschaftler anfordern.Ich hoffe nämlich, daß ich so früh wie möglich die besten Luftschiffe bauen kann. Ich hoffe, Eure Majestät haben nichts dagegen einzuwenden, wenn ich schon am Anfang meines Auftrages zwei mal einen sechsjährigen Kredit zu 30.000.000.000 Mark aufnehme, denn dieser Kredit läßt sich fast unbemerkt wieder abbauen.

Weiter schlage ich vor, daß wir erst einmal in Europa bleiben, denn wenn wir verschiedene Aufträge bekommen, müssen wir den Anmeldungsort in höchstens drei Wochen erreicht haben.

»Sehr gut, Herzog, so sparen wir wenigstens Benzin und Gaskosten.«

»Auf jeden Fall werden wir die Eintrittspreise im Falle einer Fahrt mit dem Luftschiff auf 650 Mark erhöhen. Majestät werden mir bestimmt nicht widersprechen, wenn ich behaupte, daß wir zumindest am Anfang von dem Verkauf von Luftschiffen leben sollten. Da fällt mir ein, Majestät, daß wir nicht vergessen sollten, vor jeder Verhandlung zu speichern.

Haben wir dann einen Auftrag, womit ich ja rechne, stellen wir 233 Arbeiter ein, das ist genau die Menge, die das Luftschiff in drei Wochen fertiggestellt hat. Was wir keinesfalls vergessen dürfen, ist die Entlassung der Arbeiter nach Beendigung das Auftrages.«

»Was machen wir, wenn unsere Wissenschaftler ein neues Luftschiff herausbringen? Unser Hangar kann doch nur maximal drei Luftschiffe fassen!"

»Sehr richtig. Wir müssen dann die älteren Flugmodelle verschrotten lassen und durch neue ersetzen. Wenn unser Vermögen zu wachsen beginnt, sollten wir nach jedem neu entwickeltem Luftschifftypen die Anzahl der Wissenschaftler mit zehn Mann aufstocken. Ich erhoffe mir dardurch eine schnellere Entwicklungszeit.

Um unser Ansehen in der Bevölkerung zu verbessern, sollten unsere besten Schiffe an den Rekordwettbewerben teilnehmen. Schließlich könnten wir sogar versuchen, mit einem guten Schiff die Rekorddistanz Neu Delhi-San Fransisco zu bewältigen. Langfristig plane ich, daß wir irgendwann ein Schiff entwickelt haben, das die höchste Entwicklung darstellt. Ist dieser Punkt erreicht, würde ich vorschlagen, die ganze Welt mit Verkehrslinien zu belegen.

UFO

Jörg Kieseler aus Schlüchtern weiß, wie man mit ein paar Tricks den Außerirdischen den Garaus machen kann. Mit einem Diskeditor bewaffnet, können Sie die HEX-Werte in den Spielständen ändern – auf eigene Gefahr. In der Datei »Soldier.dat« stehen alle Werte der Soldaten der XCOM:

Rang:

A1: Bei A1 findet man den Rang des Soldaten. Gültige Patchwerte sind: Einfacher Soldat (00), Gefreiter (01), Feldwebel (02), Hauptmann 03), Oberst (04) und Kommandant (05).

Wird ein Soldat im Einsatz getötet, dann steht auf Position A1 und A2 jeweils der Wert »FF«. Das Programm markiert auf diese Weise aber auch Soldaten, die noch nicht rekrutiert wurden. Bei toten Soldaten muß jedoch zusätzlich auf Position A9 ein anderer Wert als »00« stehen. Um den Soldaten wiederzubeleben, schreibt man einfach in Position A1 den Rang, den man dem Soldaten geben möchte (siehe oben) und in Position A2 den Wert »00«. In Position A9 steht, wieviele Missionen der jeweilige Soldat schon absolviert hat.

Wundheilungen:

Bei A13 steht, wieviele Tage der Soldat noch benötigt bis seine Wunden verheilt sind. Um ihn oder sie wieder fit zu machen, setzt man den Wert auf »00«.

Zeiteinheiten:

C11 und D6: An diesen beiden Positionen befinden sich die Werte für die Zeiteinheiten. Die erste Position (C11) gibt an, wieviel der Soldat von Anfang an hat. Die zweite Position (D6) sind seine Bonus-Zeiteinheiten, die er sich durch das Absolvieren von Einsätzen erworben hat. Ich empfehle einen maximalen Wert von »50« in Position C11 und D6. Der Soldat hat dadurch 160 Zeiteinheiten. Die 160 errechnet sich aus beiden Positionen. HEX 50 ist dezimal 80. Also zweimal 80 = 160, da beide Positionen im Spiel zusammengerechnet werden.

Gesundheit:

C12 und D7: An diesen beiden Positionen befinden sich die Werte für die Gesundheit. Auch dieser Wert ist wie oben aufgebaut und sollte in beiden Positionen auf »50« gesetzt werden, ebenso bei den nächsten fünf Werten.

Energie:

C13 und D8: An diesen beiden Positionen befinden sich die Werte für die »50«.

Reaktion:

C14 und D9: An diesen beiden Positionen befinden sich die Werte für die Reaktion.

Stärke:

C15 und D10: An diesen beiden Positionen befinden sich die Werte für die Stärke.

Schußgenauigkeit:

C16 und D11: An diesen beiden Positionen befinden sich die Werte für die Schußgenauigkeit.

Wurfgenauigkeit:

D1 und D12: An diesen beiden Positionen befinden sich die Werte für die Wurfgenauigkeit.

PSI-Stärke:

D3: An dieser Position steht die PSI-Stärke: Empfehlung: »A0« (A0 ist umgerechnet 160).

PSI-Fähigkeiten:

D4: An dieser Position steht die PSI-Fähigkeit. Empfehlung: »A0«

Rüstung:

D15: An dieser Position steht die Art der Rüstung: Keine Rüstung (00), Persönliche Rüstung (01), Energieanzug (02) und Fluganzug (03).

Datei: liglob.dat

In dieser Datei kann man das Kapital der XCOM ein wenig aufbessern.

Kapital:

A1 bis A4: An dieser Stelle steht das Kapital der XCOM. Empfehlung: »00 65 CD 1D« entspricht einem Kapital von 500.000.000 Credits.

Datei: Base.dat

In dieser Datei kann man die Bauzeiten der Anlagen verändern und die Lagerbestände patchen.

Anlagen auf einen Tag Bauzeit stellen:

D11 bis F14: Diese 36 Positionen entsprechen den Bauplätzen für die Basis. Steht an einer der Positionen der Wert »FF« oder »00«, dann darf dieser nicht verändert werden. Alle anderen Werte können auf »01« gesetzt werden (das bedeutet, die Anlage benötigt noch einen Tag bis zur Fertigstellung). Um die anderen Basen zu patchen, zählt man einfach 59 Positionen vom Basisnamen anfangend weiter.

Elirium 115:

Man zählt vom Basisnamen anfangend 217 Positionen weiter. In dieser Position und der darauffolgenden steht, wieviel Elirium sich im Lager der Basis befindet. Will man 200 Einheiten Elirium, muß man in Position 217 den Wert »C8« und in Position 218 den Wert »00« eintragen. (fs)

HIER GEHT´S ZUR MULTI-MEDIA-WELT...

Schicken Sie den ausgefüllten Coupon bitte an DMV-Verlag, CD-MAGAZIN, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München.

Hier geht´s zum CD-Magazin !

JA, ich will das **CD-MAGAZIN** für nur DM 25,- testen! Wenn ich vom **CD-MAGAZIN** nicht vollständig überzeugt bin, teile ich Ihnen dies spätestens 10 Tage nach Erhalt der CD mit. Ansonsten senden Sie mir das **CD-MAGAZIN** regelmäßig frei Haus – mit 15 % Preisvorteil* für nur DM 33,- anstatt DM 39,- (Einzelverkaufspreis)! Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname ______________________________

Straße, Nr. ______________________________

PLZ, Ort ______________________________

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Adresse dem Verlag mitzuteilen.

Datum / 1. Unterschrift ______________________________

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, **CD-MAGAZIN**, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

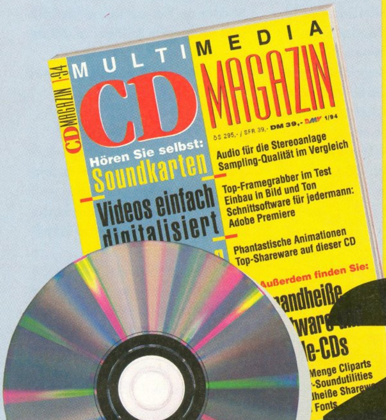
Datum / 2. Unterschrift ______________________________

Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zeitschriften-angebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen).
Meine Telefon-Nr.:

____

* Auslandspreise auf Anfrage





...FÜR NUR 25,- DM!

CD-MAGAZIN – DAS INTERAKTIVE COMPUTER-MAGAZIN AUF CD-ROM:

- Hören Sie selbst: Soundkarten im Test!
- Sehen Sie selbst: Videos digitalisieren kinderleicht!
- Erleben Sie selbst: Softwaretests und Praxiseinsatz!
- Extra-Bonus: Shareware-Programme, starke Audio-Tracks für die Stereo-anlage und vieles mehr!

Holen Sie sich das CD-MAGAZIN zum Wahnsinnspreis von nur 25,- DM!

Hardwarevoraussetzung: Ein 386er Pc, Windows 3. 1., 4 MB Arbeitsspeicher und eine Soundkarte genügen – und Ihr Multimedia-Erlebnis kann losgehen!

DMV
Verlag für Computerzeitschriften und Software

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, **CD-MAGAZIN**, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

PILOTEN-LEHRGANG

FLEET DEFENDER

Manöver und Action wie in »Top Gun« sind mit der F-14 kein Problem. Doch wer überleben und viele Punkte scheffeln will, kann ein paar Tips gebrauchen.

Thomas Drechsel aus Bayreuth weiß inzwischen, wo bei Fleet Defender der Bartel den Most holt. Netterweise gibt er seine Erfahrungen auch an andere Fans der Microprose-Simulation weiter.

Check One: Übungseinsätze

Bevor man sich auf die Einsätze in den Kampagnen stürzt, sollte man sich zuerst mit der Handhabung der F-14 in der Übungskampagne Oceana vertraut machen. Zum Aufwärmen genügen drei bis vier Trainingsflüge aus den Kapiteln Advantage DACT und Neutral DACT. Besonderes Gewicht sollten Sie allerdings auf die Übungen im Kapitel Disadvantaged DACT legen, um Ihre Fähigkeiten und Ihr Selbstwertgefühl im Luftkampf zu steigern.

Sozusagen als Abschlußprüfung kann man sich aus dem Scramble-Menü einen Einsatz eins gegen zwei (MiG 29, MiG 31 oder F-16) in defensiver Startposition zusammenbasteln. Wer hier erfolgreich ist, der kann sich getrost in die Kampagne wagen.

Check Two: Schwierigkeitsgrad

Tja, das leidige Thema: Überleben oder Punkte scheffeln? Ein höherer Schwierigkeitsgrad im Menüpunkt Difficulty garantiert natürlich bessere Punktzahlen und da man als Navy Pilot sowieso den Ruf eines Teufelsfliegers hat, wäre es ziemlich schmählich, auf den Reiz von schnellen Beförderungen und blitzenden Orden zu verzichten. Also, wagemutig folgende Einstellungen vorgenommen:

Training Off, Enemy Level 3

Authentic: Weapon Effectiveness, Flight Model, F-14 Damage, Carrier Landings (dazu später noch ein Tip!), Backseat Controls, Ground Crash Mode

Moderate: RIO Assistance

Standard: Gun Camera, Radar

Mit diesen Einstellungen gibt es für jedes abgeschossene Missionsziel beachtliche 1050 Punkte!

Check Three: Bewaffnung

Beim Menüpunkt Arming sollten Sie stets eine Bewaffnungsoption wählen, die eine Anzahl von AIM-54 Phoenix Raketen beinhaltet.

Die AIM-54 Phoenix ist eine Langstreckenrakete mit einer Reichweite von 110 Seemeilen und zeichnet sich durch ihr »Fire-and-Forget« Zielsuchsystem aus. Im Klartext: ein Ziel auswählen, abfeuern, nächstes Ziel auswählen und feuern. Für Abfangmissionen, besonders für langsame und große Ziele (TU-16, TU-22 und TU-95) ist also die Bewaffnungsoption Fleet Defense Bravo die beste Wahl.Für alle anderen Missionen kann man mit der Option Fleet Defense Alpha (falls diese zur Verfügung steht) oder MiG CAP Charlie eigentlich nichts falsch machen.

Check Four: Start und Flug

Die erste knifflige Situatition ist der Start der F-14 Tomcat vom Flugdeck. Bei der gewählten Schwierigkeitseinstellung empfiehlt sich folgendes Vorgehen:

1. Schalten Sie den Nachbrenner ein.
2. Nach dem Verlassen des Flugdecks fahren Sie das Fahrwerk ein, ziehen aber den Steuerknüppel noch nicht zurück, da die F-14 durch den Anfangsschub automatisch an Höhe gewinnt.
3. Bei einer Flughöhe von 300 Fuß ziehen Sie den Steuerknüppel leicht zurück und schalten die automatische Trimmung ein.
4. Gehen Sie bei einer Flughöhe von 1000 Fuß in den Steigflug (20 bis 30 Grad Neigung) und richten am Kompaß die Flugrichtung zum ersten Kontrollpunkt aus.
5. Bei 3000 Fuß schalten Sie den Nachbrenner aus und steigen weiter bis zu einer Höhe von 10000 Fuß.
6. Jetzt schalten Sie den Autopiloten ein.

Haben Sie die Startphase hinter sich gebracht, sollten Sie folgende Schritte ausführen:

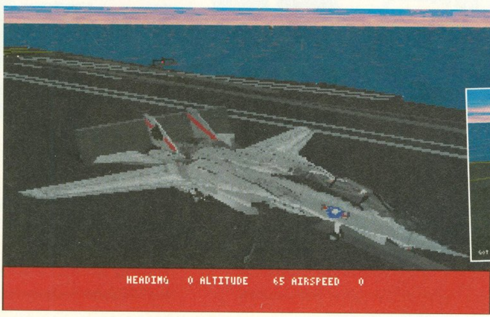
1. Aktivieren Sie Ihre Waffensysteme (bevorzugt Phoenix-Raketen).
2. Weisen Sie Ihren Flügelmann an, in Gefechtsformation (Combat Spread) zu gehen.
3. Schalten Sie auf die Sicht des Radaroffiziers um und richten den Blick nach unten auf das Radar. Stellen Sie die größte Reichweite von 200 Seemeilen ein.
4. Bis zum Eintreffen am Kontrollpunkt aktivieren Sie den Zeitraffer.

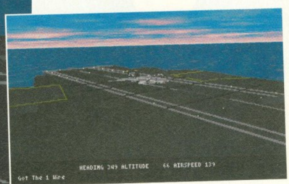
Check Five: Luftkampf

Hat der Radaroffizier gegnerische Flugzeuge in Reichweite seines Radars, beginnt der heiße Teil des Einsatzes. Die Standardprozedur zur Ausschaltung feindlicher Flugzeuge bei großer Reichweite ist die folgende:

1. Erfassen Sie ein Ziel aus der Sicht des Radaroffiziers.
2. Schalten Sie auf die Pilotensicht.
3. Aktivieren Sie den Zielmonitor (V-Taste) bei maximaler Vergrößerung. Das angepeilte Ziel wird nun mit der Typen-Bezeichnung im Bildschirm angezeigt. Handelt es sich um ein Missionsziel, ist sein Schicksal bereits besiegelt.
4. Manövrieren Sie Ihre F-14 in Waffenreichweite.

Alles klar zum Start





Probleme mit dem Landen? Ein kleiner, aber feiner Trick schafft Abhilfe.

Bei der Phoenix empfiehlt sich trotz ihrer Reichweite von 110 Seemeilen, die Distanz zwischen sich und dem Gegner auf 70 Seemeilen zu verringern, um eine höhere Treffergenauigkeit zu gewährleisten.

5. Feuern Sie die Rakete ab und Bye-Bye!

Werden Sie in einen Luftkampf auf kurze Distanz verwickelt (sollte nicht passieren!), dann beten Sie sofort und befolgen am besten folgende Anweisungen:

1. Aktivieren Sie die Sparrow- oder Sidewinder-Raketen.
2. Schalten Sie auf Sicht nach unten und auf Zielinformationsanzeige um (Shift R), stellen Sie eine kleine Reichweite ein.
3. Bringen Sie Ihre F-14 in eine günstige Position (Ziel auf 12 Uhr – zu Deutsch: gerade vor der Schnauze des Flugzeugs), erfassen Sie das Ziel und feuern beim Signalton.
4. Verlieren Sie dabei das TEWS nicht aus den Augen verlieren und werfen Sie bei Gefahr Düppel ab.

Check Six: Einsatz des Flügelmannes

Gemeinerweise sind größere Bomberverbände oftmals durch Abfangjäger geschützt. Um sich die Bomber oder andere Missionsziele ungestört vornehmen zu können, empfiehlt es sich, dem Flügelmann Anweisung zu geben, zuerst diese Abfangjäger auszuschalten:

1. Anweisung an Flügelmann : »Taktischer Einsatz«
2. Wählen Sie ein Ziel aus (Abfangjäger).
3. Anweisung an Flügelmann: »Mein Ziel angreifen«

Ansonsten sollten Sie dem Flügelmann keine Anweisung geben, Missionsziele anzugreifen, da sonst ihm die Punkte gutgeschrieben werden und das wollen wir ja nicht, gell?

Check Seven: Landung auf dem Flugzeugträger

Wer eine Landung stur nach Vorschrift ausführen will, der lese im Handbuch auf Seite 75 bis 83 nach. Anders geht es aber auch. Netterweise haben die Designer des Spiels vergessen, den Modus für die Mogel-Landung (E-Taste) zu sperren. Laut Handbuch ist die Mogel-Landung nämlich nur im Übungsmodus erlaubt. Für eine kurze und schmerzlose Landung (ohne Punkteabzug) achten Sie darauf, daß der Autopilot ausgeschaltet ist und drücken wiederholt die E-Taste, bis Sie gar sanft auf das Flugdeck darniederschweben.

Allgemeine Tips

1. Es kann vorkommen, daß Sie einen Einsatz nicht mehr erfolgreich abschließen können, weil Sie schon sämtliche Raketen verpulvert haben oder Ihr Flugzeug zu schwer beschädigt wurde. Sie sollten dann aber auf keinen Fall den Einsatz abbrechen (Abort), sondern Ihre F-14 zu Schrott fliegen, um anschließend die Refly-Option zu nutzen.
2. Haben Sie den Einsatz erfolgreich abgeschlossen, so können Sie sich mit den verbleibenden Raketen anderen feindlichen Flugzeugen zuwenden, um Extrapunkte auf Ihr Missionskonto zu buchen. Merke: Wer mit Raketen zurückkehrt, hat Punkte verschenkt!
3. Um eine Bilderbuchkarriere ohne Abstürze, verpatzte Missionen und mystische Auferstehungen hinzublättern, machen Sie sich ganz einfach nach jedem erfolgreichen Einsatz eine Sicherungskopie Ihrer Karriere. Dazu kopieren Sie alle Dateien mit der »F14«-Erweiterung auf eine Diskette. Sollte mal ein Einsatz schiefgehen, kopieren Sie geschwind Ihre Sicherungsdateien zurück in das F-14 Verzeichnis und – oh Wunder – können nun Ihre Karriere fortsetzen, als wäre nichts geschehen. (fs)

KOMPLETTLÖSUNG

BENEATH A STEEL SKY

Dem Diktator auf der Spur: Folgen Sie uns auf dem Lösungsweg durch Virgins aktuelles Abenteuerspiel.

Wer ist Robert Foster? Mit ein bißchen Hilfe von Comic-Superstar Dave Gibbons bastelte das englische Programmierteam Revolution Software aus dieser Frage ein packendes SF-Adventure. Bei »Beneath a Steel Sky« ist nicht jedes Puzzle ein totaler Hochgenuß, aber die ungewöhnliche Story mit ihrem schön-schwarzem Humor motiviert tüchtig. Unsere Redaktions-Abenteurer haben das Spiel mittlerweile gelöst und laden Sie zu einem Trip durch diese düstere Zukunftsvision ein.

Unser Held Robert muß zu Beginn erst einmal seinen Verfolger loswerden. Dazu grasen wir mit dem Cursor den linken Bildrand ab, wo wir auf das etwas düstere, unscheinbare Metallstück stoßen. Mitnehmen und damit die Tür rechts öffnen. Sobald Robert durch die Tür gegangen ist, läuft eine kleine Sequenz ab, in der er automatisch den Polizisten austrickst. Jetzt können wir gefahrlos die Treppe nach unten gehen und den Raum rechts betreten. Hier wird die Joey-Hauptplatine erst einmal auf die Roboterhülle montiert (eines der Schrotteile rechts unten; sehen Sie sich alle einzeln an!).

Nach einer kleinen, erbaulichen Konversation mit Joey sehen wir uns den Transportroboter an und trampeln auf dem Transportlift herum. Ein Alarm wird ausgelöst und ein wütender Arbeiter kommt herangebraust. Achtung, jetzt ist Schnelligkeit gefragt – reduzieren Sie für diese Sequenz eventuell das Spieltempo! Sobald Sie Robert wieder steuern können, gehen Sie schnell nach rechts, öffnen das Schränkchen und nehmen rasch den Schraubenschlüssel, bevor der Arbeiter wieder den Raum betritt. Sollte er Sie vorher erwischen, einfach zurück gehen und nochmal den Transportlift-Alarm auslösen – das klappt beliebig oft. Das Wurstbrot im Schrank ist trotz seiner triefenden Herrlichkeit für die Lösung des Spiels nicht notwendig.

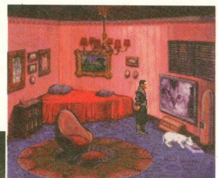
Nachdem wir den Schraubenschlüssel eingesteckt haben, befragen wir den Arbeiter nach allen möglichen Punkten und reden dann mit Joey. Zurück nach links und erneut mit Joey plaudern. Ihm kann man jetzt den Befehl geben, den Transport-Roboter kurzzuschließen. Prompt beginnt der Roboter ohne Murren sein Tageswerk und schleppt dauernd Fässer an, die auf den Lift gepackt werden. Der Schacht öffnet sich dabei immer wieder für wenige Sekunden – in dieser Zeit »benutzt« Robert ihn, um nach unten zu springen (mit rechtem Mausknopf auf Öffnung klicken). Nach der Landung sehen Sie sich das Schloß neben der Tür an und bitten Joey, es zu knacken. Es folgt eine kleine Einlage, bei der das Überwachungssystem Roberts Leben rettet – merkwürdig. Aus den Überresten des Wächters klauen wir seine Ausweiskarte.

Fabriken & Aufzüge

Jetzt den Raum verlassen, dem Weg nach rechts folgen und durch die Tür rechts oben gehen. In der Fabrik redet Robert zunächst mit der Arbeiterin Anita. Wenn der Obermacker Lamb auftaucht, erzählen Sie ihm einfach, daß Sie auf der Suche nach dem entflohenen Gefangenen sind. Einen Raum weiter nach rechts gehen, den Schraubenschlüssel in die Zahnräder rammen und wieder herausnehmen. Robert geht zurück nach links und lockert mit dem Schraubenschlüssel die Roboterhülle. Mit Joey reden und ihm die neue Hülle anbieten. Wieder nach rechts und Joey bitten, den Lagerraum zu untersuchen. Während er dort einige Sekunden lang herumkramt, können Sie ihn durch das Fenster beobachten.

Nachdem Joey Rapport erstattet hat, bitten wir ihn, den Sicherungskasten lahmzulegen. Gesagt, getan – wenn diese Aufgabe erledigt ist, darf Robert endlich den Lagerraum betreten. Er öffnet die Gangway, unter der ein unscheinbares Stückchen »Wachs« (Putty) liegt, das natürlich eingesteckt wird. Die anderen Gegenstände in diesem Raum sind nicht für die Lösung notwendig. Nach Verlassen des Lagerraums wird Robert gefilzt; alle Dinge, die ihm abgenommen werden, sind aber entbehrlich. Wir verlassen die Fabrik und gehen den Weg ganz nach links, wo wir das Kraftwerk betreten. Mit dem Schraubenschlüssel lockern wir beide Knöpfe auf dem Kontrollpult rechts. Dann Joey ansprechen und ihn bitten, den rechten Knopf zu drücken. Während er das tut, muß Robert gleichzeitig den linken Knopf drücken, um den griesgrämigen Angestellten zu vertreiben.

Als nächstes knöpfen wir uns das linke Kontrollpult vor. Erst den linken Schalter umlegen, dann die Glühbirne rausnehmen und an ihrer Stelle das Wachs deponieren, daß sich als eine Art Sprengstoff entpuppt. Erst zur Sicherheit speichern, dann den linken Schalter wieder umlegen. Wenn alles geklappt hat (beide Schalter müssen unten sein) wird der Deckel weggesprengt und der Lift kann wieder benutzt werden.



Das Kätzchen auf Video macht anderswo ein Hundchen froh

Gehen Sie den Weg wieder nach rechts. Ein verführerisches rotes Kabel baumelt über die Brüstung. Unser kleines Universalhilfsmittel Joey schnippelt es nach höflicher Anfrage durch. Benutzen Sie die Ausweiskarte mit der Buchse neben dem Lift, um eine Etage nach unten zu fahren. Dort sammeln wir erst einmal das runtergefallene Kabel auf und halten uns links.



Kein Kleingeld parat? Macht nichts, der verständnisvolle Chirurg nimmt auch Naturalien in Zahlung.

Schönheitschirurgie & Versicherungen

Durch die Tür mit dem »Grünzeug-Schimmer« gehen und Reichs Apartment beteten (Ausweiskarte mit dem

Schloß an der linken Tür benutzen). Hier interessiert uns nur die Zeitschrift, die unter dem Kopfkissen versteckt ist. Damit geht's zum Reisebüro (runter zum Hauptdurchgang und ganz nach rechts).

Foster redet mit dem Angestellten und bietet ihm die Zeitschrift an, die gegen einen Reisegutschein getauscht werden kann. Dieses Ticket sammeln wir vom Schreibtisch auf und machen uns auf die Suche nach dem Pelzmantel-Fan Lamb, der sich entweder beim Aufzug oder vor Reichs Apartment herumtreibt. Im Gespräch wird er Ihnen die Ohren volljammern, wie nötig er einen kleinen Urlaub hätte. Bieten Sie Lamb das Reiseticket an, woraufhin er dankbar eine Führung durch die Fabrik anbietet.

Überwältigt von dieser Perspektive begibt sich Foster per Lift wieder ins obere Stockwerk und trifft Lamb. Dort spricht er Lamb auf die versprochene Besichtigung an, woraufhin wir endlich weiter nach rechts gehen dürfen. Im Reaktorbereich trifft man wieder Anita, die im Verlaufe des Gesprächs erstaunliche Details verrät. Geben Sie Anita Ihre Ausweiskarte, woraufhin sie von ihr »gejammed« wird. Dadurch erhält man ab sofort weitere Informationen über die Linc-Terminals. Nochmals Anita ansprechen, um Informationen über den Schriebmann-Port zu erhalten.

Wir betreten wieder den Lift, um nach unten zu fahren (Joey nicht vergessen!). Dort halten wir uns links, um das Büro des Schönheitschirurgen zu betreten. Die schwatzhafte Holo-Sekretärin verwehrt den Zutritt – ein Fall für Joey. Nachdem er mit der Projektion geredet hat, können wir durch die Tür gehen. Foster bittet den Doktor um den Einbau des Schriebmann-Ports. Solange mit dem Doktor reden, bis dieser empfiehlt, Willy Anchor im Versicherungsladen zu besuchen. Wir schreiten flugs dort hin (ganz nach rechts durch; beim Reisebüro) und erwähnen, daß uns der Doktor geschickt hat. Während Anchor kurz telefonieren geht, bitten Sie Joey, den Anker von der Statur runterzusägen. Schnappt man sich jetzt den Anker und kombiniert ihn im Inventar mit dem Seil, hat man einen prima Enterhaken.

Damit gehen Sie zurück in den Anfangsraum (mit dem Lift nach oben, zweimal nach links, nach rechts oben, Treppe benutzen) und weiter nach rechts. Der Abgrund kann jetzt überwunden werden: Den Enterhaken mit dem Logo am Gebäude rechts benutzen.

Cyberspace & Katzenstreu

Eine artistische Einlage später landet Robert in einer Art Umkleideraum. Er geht nach rechts weiter und benutzt seine Ausweiskarte mit der Buchse neben dem Virtual-Reality-Apparat. Jetzt noch den Helm mit der rechten Maustaste anklicken und schon befinden wir uns mitten im schönsten Cyberspace.

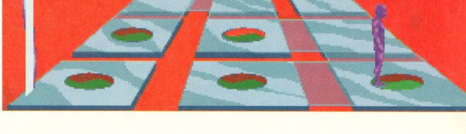


Joey landet schließlich in einem Androiden-Körper

Hier wird's ein wenig abstrakt – Sie nehmen zunächst den Ball und gehen dann nach rechts. Die Reisetasche gibt ihren Inhalt preis, wenn man sie mit dem »offen«-Icon aus dem Inventar anklickt. Die Lupe und die Geburtstagsüberraschung einsammeln. Das Dekomprimierungs-Programm aus dem Inventar wenden Sie mit den gepackten Daten an und gehen dann nach rechts. Mit den beiden Paßwort-Hälften müssen Sie die Fliesen bearbeiten, um Brücken zu bauen. Das Prinzip ist einfach: Hälfte einsetzen, weitergehen, wieder einsammeln, nächste Brücke bauen – und so weiter. Schließlich kann Foster nach oben entkommen, wo Sie beide Gegenstände nehmen. Die Lupe mit den drei Dokumenten im Inventar benutzen. Genug Cyberspace fürs erste – wir trennen die Verbindung.

Mit der Ausweiskarte loggen wir uns jetzt ins nächste Linc-Terminal ein. Aktivieren Sie »Phoenix«, um Zugriff auf alle Daten zu erhalten. Manipulieren Sie Lambs Konto und stufen Sie ihn auf den D-Linc-Status zurück. Alle Texte im Verzeichnis des Sicherheitsdienstes lesen.

Foster macht sich wieder auf die Suche nach Lamb, der sich im Dunstkreis des Lifts herumtreibt, der nach unten führt. Durch die File-Manipulation kann Lamb den Aufzug nicht benutzen und bittet Foster deshalb, seine Katze zu füttern. Der uneigennützige Tierfreund erhält dadurch Zutritt zu Lambs Wohnung, die sich rechts neben dem Apartment von Reich befindet. Die Mieze füttern und vor allem die Videokassette vom Bücherregal nehmen.



Brücken bauen im Cyberspace – kein allzu schweres Puzzle

High Society & Hundekuchen

Foster benutzt nun den Lift, der ihn eine weitere Etage nach unten führt. Hier wird erst einmal ausführlich geredet: Nach einem Plausch mit dem Portier unterhalten Sie sich mit Mrs. Pierdman, der Dame mit Hund und schrillem Outfit. Fragen Sie nach Overmann, um eine Einladung in ihr Apartment zu erhalten.

Nachdem Mrs. Pierdman mit dem Aufzug rechts entschwunden ist, folgt Foster ihr auf dem selben Weg. Er fragt nach einer Empfehlung für den Club, woraufhin Mrs. Pierdman nach weiteren Overmann-Enthüllungen zum Telefon greift, um in einem endlosen Wortschwall die Referenz zu besiegeln. Wir könnten uns prinzipiell verabschieden, brauchen aber für das nächste Puzzle noch ein paar Hundekuchen. Der eifrig kauende Terrier läßt natürlich keinen dahergelaufenen Menschen an seinen Snack heran; also muß das Tierchen mit einer List weggelockt werden. Stecken Sie die Kassette aus Lambs Wohnung in den Videorecorder, woraufhin das Video mit Lambs Katze abgespielt wird. Der Terrier bellt fasziniert den Bildschirm an, woraufhin Sie einige »Hundekekse« (drollige Übersetzung) aus dem Napf fischen und den Raum verlassen.

Die Beute wird zur Konstruktion einer Falle genutzt: Foster setzt die Hundekuchen auf das Brett. Sobald der Hund angewackelt kommt und daran schnuppert, kurz am Seil ziehen. Der Haustier-Katapult erfüllt seinen Zweck und der Wachposten muß ins Wasser hechten, um den feuchten Terrier zu bergen. Dadurch ist der Weg in die Kathedrale frei: Foster öffnet hier in einem Nebenraum alle Schränke, um unter diversen übel zugerichteten Körpern auch Anita zu finden – Schluck!

Zeit für einen Abstecher zurück in die Fabrik (zwei Stockwerke nach oben). Foster geht dort nach rechts in den Reaktor-Abschnitt und öffnet den mittleren Schrank, um den Arbeitsanzug zu nehmen und anzuziehen. Strahlensicher verpackt geht's weiter nach rechts, wo man die Tür zum Reaktor mit dem Computerterminal öffnet. Rein zum Reaktorkern, wo wir



Man sollte wirklich öfters seinen Kleiderschrank aufräumen...



Solange die Band spielt, kann das Jukebox-Puzzle nicht geknackt werden

Anitas Karte einsammeln. Zurück, die Klamotten am Schrank wieder wechseln und weiter ins Sicherheitsgebäude (viermal nach links, dann nach rechts oben und den Lift benutzen).

Benutzen Sie Anitas Karte mit dem Interface. Bei unserem zweiten Cyberspace-Besuch kommt es sehr auf Schnelligkeit an – vorheriges Speichern ist ebenso empfehlenswert wie das Reduzieren der Spielgeschwindigkeit. Das Rollo aus dem Inventar mit dem Auge benutzen, sofort nach rechts gehen, auch das nächste Auge mit dem Rollo behandeln und nach oben marschieren. Weiter nach oben, nach rechts und geschwind die Stimmgabel aufsammeln. Zurück nach links und das »Playback«-Icon mit dem Schacht benutzen; danach können Sie wieder die Verbindung trennen.

Gartenbau & U-Bahn-Tunnel

Foster begibt sich wieder zu dem Park, wo er vorhin den Hund in den Pool katapultiert hatte. Er redet erst mit dem Gärtner Eduardo, dann mit dem Videospiele-Kid und erneut mit Eduardo. Nachdem dieser sein Doppelleben zugegeben hat, geht man ganz nach links in den Gerichtssaal. Unser alter Freund Hobbins wird einfach durch das Anklicken cleverer Antworten im Dialogmenü verteidigt.

Nächste Station ist der Club. Der gut getarnte Zugang befindet sich unmittelbar rechts vom Portier. Sie müssen den Besitzer kurz von seinem Tisch weglocken, um sein Glas zu klauen. Dazu läuft Foster zur Musikbox (hinten links) und wählt immer wieder das erste Lied. Konnten Sie das Glas ergattern, geht's damit zu unserem alten Freund, dem Schönheitschirurgen. Er kopiert die Fingerabdrücke vom Glas auf Foster um – äußerst praktisch.

Prompt geht's zurück in den Park. Rechts unten ist diese enorm verdächtige Tür, die in den Werkzeugschuppen führt. Foster muß sich die Tür erst ansehen, bevor er ein Schloß erkennt (Nerv!). Dann benutzt er seine Ausweiskarte mit dem Schloß, um es zu knacken. Im Schuppen mopst man die Gartenschere und geht zurück in den Club. Dank der Abdruckübertragung kann Foster jetzt die Metallplatte neben der Tür benutzen, die rechts hinten im Club im Zwielicht versteckt ist. Der Weg aus dem Lagerraum führt natürlich durch den Lüftungsschacht – aber vorher ist Bastelei nötig. Mit dem Metallstück bearbeiten Sie die große Umzugskiste und erhalten dadurch ein Stück Holz, das Sie auf der kleineren Kiste unter dem Schacht absetzen. Jetzt kann man draufklettern und erst das Metallstück, danach die Gartenschere mit dem Gitter benutzen – ab durch den Tunnel.

Foster geht im stillgelegten U-Bahn-Schacht solange nach rechts, bis sich die Gleise teilen. Er folgt der Abzweigung nach schräg oben und geht dann erneut nach rechts. Achtung! Wer jetzt einfach weiterspaziert, endet als zweites Frühstück für ein U-Bahn-Monster (ausnahmsweise kein Fahrscheinkontrolleur). Da das große starke Ungeheuer eine kindische Angst vor Licht hat, plazieren wir die Glühbirne in dem winzigen Sockel links vom Loch. Auf diese Weise erleuchtet marschiert man zweimal nach rechts.

In dem düsteren Durchgang sofort auf den Ausgang rechts unten klicken, da Foster sonst von herabstürzendem Geröll getroffen wird. Im nächsten Raum widmen wir uns der glibberigen Lebensform, die sich an den Wänden ausbreitet. Erst das Metallstück mit dem Gips über der Schwellung benutzen, dann mit den freigelegten Ziegelsteinen einsetzen. Foster kommt so an einen Backstein. Er benutzt erst das Metallstück mit der Schwellung und rammt es dann mit dem Stein hinein (Urg!). Das Metallstück dann gleich wieder herausziehen und nach rechts entkommen, sobald der Reparatur-Roboter die Tür öffnet.

Sie gehen nach oben in den Raum mit der Reaktor-Abdeckung. Am Terminal wird die Temperatur verringert. Jetzt kann man das Metallstück ziehen, das an der Decke den Verschluß festhält. Zurück in den Hauptgang und nach rechts. Bei näherer Untersuchung erkennen Sie einen freien Slot am Reparatur-Roboter; hier wird Joey flugs eingebaut. Plaudern Sie sich mit ihm durch alle anliegenden Themen.

Foster geht durch die Tür unten links und dann nach links. Durch das Gitter kann man in den anderen Raum linsen, wo ein gefährlicher Androiden-Typ sein Unwesen treibt. Wir bitten Joey, diesen Tankraum zu untersuchen. Nachdem er zurück ist, befragen wir ihn wieder zu allen möglichen Punkten und bitten ihn schließlich, den Nutrient-Tank zu öffnen. Sobald das geschehen ist, können Sie sich in den Tankraum trauen (rechts, durch die Tür und dann die linke obere Tür).

Dank unserer intensiven Vorbereitung wird der Androide durch das gelockerte Gitter fallen.

Kreuzritter & Androiden

Weiter geht's nach rechts oben, durch die Tür und erneut nach rechts oben. Die Ausweiskarte mit dem Terminal benutzen, um die Tür zu öffnen. Sie verlassen den Raum, untersuchen die Leiche und nehmen Joeys Platine mit. Zurück durch die Tür rechts oben und die rote Link-Karte benutzen, um den dritten Cyberspace-Ausflug zu starten. Wir gehen nach rechts, schalten das Auge wie gehabt durch das Rollo aus spazieren weiter nach oben. Mit »Göttlicher Zorn« (aus dem Inventar) läßt sich dieser lästige Kreuzritter wegputzen. Jetzt die Verbindung unterbrechen und mit Anitas Karte gleich wieder einloggen. Gehen Sie wieder in den Kreuzritter-Raum und von da aus nach rechts. Mit dem Oszillator wird der Kristall geknackt – nur noch die Helix aufsammeln und ausloggen.

Foster geht aus dem Zimmer und dann durch die rechte untere Tür. Er benutzt Anitas Karte mit der Konsole und schnappt sich die Zange (neben der rechten Tür). Damit zwackt man eine der putzigen organischen Proben heraus, die in dem Becken dümpeln. Dann sofort die Zange auf den gefrorenen Tank halten, damit die Probe eingefroren wird und nicht verdirbt. Wir gehen anschließend nach rechts, öffnen das Schränkchen neben dem mittleren Androiden und stecken dort Joeys Platine ein. Mit dem Menü-Programm der Konsole aktivieren Sie den Download der Charakter-Daten und das Startup-Programm.

Nachdem Joey in Androiden-Gestalt aufgestanden ist, plaudern Sie sich mit ihm durch alle Gesprächsthemen. Joey-Ken wird gebeten, seine Hand auf einen Sensor zu legen. Gleichzeitig berührt Foster den anderen Sensor, um die Tür zu öffnen. Er betritt den nächsten Raum und geht weiter nach rechts.

Das Seil mit den Rohrleitungen verbinden, dann die Leiter nach unten klettern. Benutzen Sie Gartenschere (inklusive Tiefkühl-Probe) am Ausfluß und greifen Sie nach dem Seil. Nach einer dramatischen Aussprache fällt Fosters Vater aus dem Linc-Sessel. Bitte Sie Joey-Ken, seinen Platz einzunehmen – und schon kann der Abspann beginnen... (hl)

KOMPLETTLÖSUNG: MYST

AusgeMYSTet

Trotz simpelster Bedienung ist das CD-ROM-Adventure »Myst« gar nicht einfach zu lösen. PC Player knackt die letzten Geheimnisse der Insel, die sich in einem Buch versteckt.

Wunderschöne Grafik, eine fantastische Story und einige wirklich knackige Puzzles machen »Myst« zu einem der ungewöhnlichsten und spielenswertesten Adventures der letzten Monate. Die Entmystifizierer von PC Player haben sich durch die ungewöhnliche Welt geklickt und zeigen Ihnen, wie auch Sie die letzten Geheimnisse lösen und die Bücher anscheinend zum Leben erweckt haben.

Die Story

Da die Geschichte von Myst an vielen Stellen nur per schwer verständlicher Sprachausgabe erzählt wird, geben wir hier einen kurzen Gesamtüberblick: Im Intro sehen Sie, wie jemand ein Buch zu zerstören versucht, indem er mit ihm durch eine Spalte zwischen den Welten fliegt. Das Buch gleitet jedoch davon und landet vor Ihren Füßen. Als Sie es zu lesen beginnen, werden Sie in die Welt von Myst hineingezogen. Hier dreht sich alles um Bücher. In einer Bibliothek finden Sie ein rotes und ein blaues Buch, in denen offensichtlich jemand gefangen gehalten wird. Sie können diese Menschen nur befreien, wenn Sie alle verlorenen Seiten wieder in die Bücher einlegen. Je mehr Seiten in diese Bücher eingelegt wurden, desto deutlicher können Sie hören, was die Gefangenen zu Ihnen sagen. Die anderen Seiten sind über vier Welten verstreut und in diese vier Welten können Sie wiederum nur eintreten, wenn Sie deren vier Bücher gefunden haben.

Die Insel Myst

Auf der Insel Myst angekommen, sollten Sie sich erstmal in Ruhe umsehen. Sie können (noch) nichts kaputt machen. Schon das erste Puzzle im Spiel zwingt Sie dazu, sich komplett umgesehen zu haben, sonst ist es nicht lösbar. Direkt an Ihrer Startposition, dem Dock, gibt es nämlich eine Tür, hinter der eine Treppe zu einem seltsamen Brunnen führt. Wenn Sie den Knopf an diesem Brunnen drücken, scheint das Wasser zu verschwinden. Drehen Sie sich hier um 180 Grad und schauen Sie sich den Zettel an der Wand genauer an. Drücken Sie auf den Knopf links über dem Zettel.
Im dahinterliegenden Panel können Sie entweder die drei Zahlen, die auf dem Zettel stehen, eingeben, um dem Brunnen neue Funktionen zu geben. Eine geheime Nachricht erhalten Sie, wenn Sie (wie auf dem Zettel beschrieben, der an einem der Wege liegt), die Zahl der Podest-Schalter auf der Insel eingeben. Podest-Schalter sind die Podeste mit großem Kippschalter, die an allen wichtigen Gebäuden auf Myst stehen. Alle Schalter sollten grundsätzlich eingeschaltet werden, sobald Sie sie erreichen.



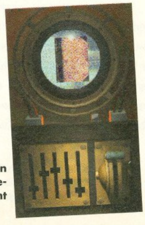
Die Gebäude erscheinen erst auf der Landkarte, wenn die neben ihnen stehenden Schalter umgelegt wurden. Klicken Sie auf den Turm (Kreis, etwa Mitte rechts).



Zum Öffnen der Raumschiff-Tür muß die Spannung genau eingestellt werden

Die vier Bücher

Auf der Insel Myst sind vier Bücher versteckt, welche Sie wiederum in vier neue »Zeitalter«, sprich Inseln versetzen. Um die vier Bücher zu finden, müssen Sie zuerst einmal alle sieben erreichbaren Podest-Schalter eingeschaltet haben. Dann erscheinen auf dem Plan in der Bibliothek die entsprechenden Gebäude. Wenn Sie nun auf das Symbol der Bibliothek selbst klicken, können Sie diese »drehen«. Der entsprechende Sichtstrahl wird rot und bleibt einen Augenblick stehen, wenn Sie auf einen interessanten Ort gestoßen sind. Jetzt müssen Sie durch den Geheimgang hinter den Büchern, der erscheint, wenn Sie eines der Bilder an der Wand anklicken. Mit dem Lift fahren Sie nach oben. Dort finden Sie zum einen einen Spalt, der Ihnen beim Durchgucken zeigt, wo das Buch versteckt ist. Auf der gegenüberliegenden Seite des Spaltes sehen Sie einen Hinweis, wie Sie an das Buch herankommen.



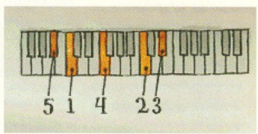
Die Schieberegler müssen auf den Ton genau (respektive den Pixel genau) eingestellt sein, damit das Buch erscheint

Buch Eins: Im Raumschiff

Um das Raumschiff zu öffnen, müssen Sie den unterirdischen Generator-Raum finden. Der Hinweis im Turm, »59 Volts«, sagt, wieviel Strom Sie erzeugen sollen. Dazu dürfen nicht alle roten Schalter gedrückt werden. Wenn Sie dem Raumschiff zuviel Strom geben, fliegt eine Sicherung raus. Diese können Sie wieder einlegen, wenn Sie auf den Kabelturm klettern, der kurz vor dem Raumschiff steht.
Wenn Sie genau 59 Volt auf der rechten der beiden Anzeigen lesen können, läßt sich die Tür im Raumschiff öffnen. Dort ist zur Linken ein Codeschloß, welches mit einer Tonfolge entriegelt wird. Diese Tonfolge steht in einem der Bücher in der Bibliothek. Die Orgel zur Rechten ist dazu da, die Töne vorher zu hören. Spielen Sie also erst die Note, die auf der Zeichnung mit der »1« bezeichnet ist. Merken Sie sich den Ton und stellen Sie den ersten Schieberegler auf diese Tonhöhe ein. Verfahren Sie identisch für alle anderen Regler und das Buch erscheint. Absolut unmusikalische Menschen können auch die Tasten zählen und die Schieberegler entsprechend viele Pixel nach oben bewegen.

Buch Zwei: Das Zahnrad

Der Hinweis »2:40« bezieht sich auf die Uhrzeit, die Sie am Uhrenturm einstellen müssen, um den Weg hinein freizulegen. Im Uhrenturm befindet sich eine weitere Maschine, an der Sie den zweiten Teil des Hinweises (2 2 1) einstellen sollen. Das geht nur mit einem Trick: Wenn Sie

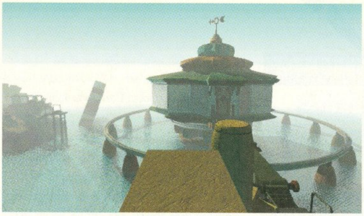


Das ist die Melodie, die Sie am Codeschloß einstellen müssen

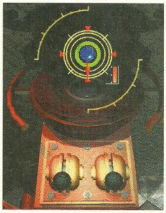
den rechten Hebel festhalten, dreht sich nur eines der drei Räder weiter. Ist die Kombination eingestellt, öffnet sich das große Zahnrad am Dock und Sie können dort das zweite Buch finden.

Buch Drei: Das Schiff

Das dritte Buch befindet sich im versunkenen Schiff. Die drei Hinweise (Oct 11 1984 10:04 AM, Jan 17 1207 05:46 AM, Nov 23 9791 06:57 PM) beziehen sich auf die Uhrzeiten, die Sie im Planetarium (Gebäude mit dem Zahnarztsessel) einstellen sollen. Vergessen Sie nicht, vorher das Licht auszumachen. Malen



Das Fort in der Welt der Mechanik kann sich um seine eigene Achse drehen; nur so kommen Sie an zwei andere kleine Inseln heran.



An diesem Simulator üben Sie die Bedienung der Drehmechanik des Forts

Sie die Sternenkonstellationen dieser drei Daten ab und vergleichen Sie sie mit denen in einem Buch der Bibliothek.
Sie entsprechen drei Bildsymbolen. Diese sind auf den acht Säulen rund um den Brunnen mit dem Schiffsmodell zu finden. Wenn Sie genau diese drei Symbole aktivieren (erscheinen dann grün), steigen das Modell und das Schiff aus dem Wasser auf. Die gesuchten Symbole sind das Blatt, der Käfer und die Schlange.

Buch Vier: Der Baum

Die Hütte im Wald enthält einen Safe, dessen Kombination der Hinweis aus dem Turm ist (7 2 4). Öffnen Sie den Safe, nehmen Sie ein Streichholz und zünden es an der Reibfläche an. Dann starten Sie den Ofen, indem Sie das kleine rechteckige Kästchen links mit dem Streichholz berühren. Drehen Sie am Rad bis zum Anschlag. Nach einer Weile hören Sie ein stampfendes Geräusch. Das ist der große Baum hinter der Hütte, der jetzt nach oben bewegt wird. Lassen Sie ihn ein paar Mal stampfen; dann drehen Sie das Rad wieder zu. Laufen Sie schnellstmöglich zum Baum, der jetzt wieder im Boden versinkt.
Im richtigen Augenblick gehen Sie in die Öffnung und der Baum wird zum Fahrstuhl, der Sie zum letzten Buch bringt.

Die vier Welten

Jedes der vier versteckten Bücher transportiert Sie in eine andere Welt. Dort finden Sie im wesentlichen jeweils eine rote und eine blaue Seite für die Bücher in der Bibliothek. Sie können immer nur eine Seite bei sich haben, also sollten Sie entweder zweimal durch alle Welten gehen oder aber nur eine Farbe sammeln, um zumindest eine Hälfte der Geschichte zu erfahren. Außerdem finden Sie eine geteilte Notiz, die für das Finale entscheidend sein wird. Schreiben Sie die beiden Hälften genauestens ab.

Welt Nummer Eins: Die Dünen

Über die gesamte Welt der Dünen sind Mikrofone verteilt, die mittels Antennen Geräusche an einen zentralen Ort senden. Die einzige verschlossene Tür ist mit einem Codeschloß ähnlich dem Raumschiff gesichert. Diesmal müssen Sie aber keine Melodie, sondern eine Geräuschfolge eingeben. Suchen Sie die fünf Mikrofone und aktivieren Sie die Sender, indem Sie auf die entsprechenden Knöpfe drücken. Aktivierte Sender erkennt man am leuchtenden Symbol. Der Sender mit dem Wind-Symbol hat eine nach unten führende Leiter. Klettern Sie runter, schalten Sie das Licht an, gehen Sie durch den Tunnel und Sie landen beim Empfänger. Hier müssen Sie für jeden der fünf Sender die Empfangsantenne ausrichten. Klicken Sie auf ein Symbol, dann rotieren Sie die Antenne, bis Sie das Geräusch hören. Blinkende Pfeile bedeuten, daß Sie noch in diese Richtung feinabstimmen sollten.

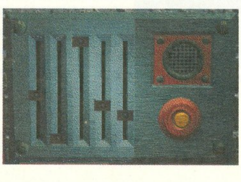


Der Empfänger muß ein Zehntelgrad genau auf die Sende-Mikrofone eingestellt sein



In der Welt der Dünen sind fünf Mikrofone versteckt, die Sie aktivieren müssen

Der erste Sender ist am schwersten zu finden; probieren Sie sich lieber erst an den anderen vier. Für den Notfall hier die genauen Winkel aller fünf Sender: 153,4; 130,3; 55,6; 15,0; 212,2. Drücken Sie jetzt die Summentaste unten – nun erfahren Sie die Reihenfolge, in der Sie die Geräusche am Codeschloß einstellen müssen.
Einige Gänge hinter der Tür mit dem Schloß finden Sie ein Gefährt. Setzen Sie sich hinein und fahren Sie los. Falls Sie keine Lust haben, sich einen Plan des U-Bahn-Labyrinths anzulegen: Die richtigen Richtungen lauten: N, W, N, E, E, S, S, W, SW, W, NW, NE, N, SE.



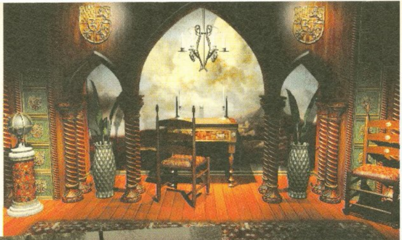
Auch bei diesem Codeschloß werden die Schieberegler absolut exakt eingestellt

Welt Nummer Zwei: Mechanik

Das Buch im Zahnrad befördert Sie in eine Mechanik-Welt. Wichtigster Punkt ist das Fort in der Mitte, welches drehbar ist. Ihr Ziel ist es, das Fort so zu drehen, daß Sie die Kombination für den Schalter am »Eingang« der Welt erhalten. Gehen Sie in das Fort und suchen Sie den Raum mit den Waffen. Dort ist eine Simulation des Drehvorgangs abrufbar. Wie Sie merken, löst der linke Hebel das Fort aus der Verankerung, der rechte dreht es. Üben Sie mit dem Gerät, denn beim richtigen Drehmechanismus können Sie nicht sehen, was passiert.
An einer Stelle im Flur befindet sich ein roter Knopf. Drücken Sie diesen, erscheint eine Treppe. Gehen Sie nach unten. Dort ist ebenfalls ein Drehmechanismus für das Innere des Forts. Ziehen Sie solange am rechten Hebel, bis in der kleinen Grafik die Öffnung der beiden Kreise nach unten zeigt; die Grafik wird dann Rot. Verlassen Sie den Keller und drücken Sie wieder auf den roten Knopf. Dort, wo die Treppe war, sollte jetzt ein Durchgang zu einem Lift erscheinen.
Mit dem Lift fahren Sie nach oben. Bevor Sie aussteigen, drücken Sie den mittleren Knopf; der Lift fährt jetzt halb nach unten und Sie können an die Drehkontrollen auf dem Liftdach heran. Drehen Sie das Fort so, daß Sie an die beiden kleineren seitlichen Inseln herankommen, auf denen jeweils die Hälfte der Kombination steht. Diese geben Sie am Schloß ein, drücken den roten Knopf und gelangen so in einen neuen Raum, in dem ein Myst-Buch liegt, welches Sie zurück zur Bibliothek schickt.

Welt Nummer Drei: Das Schiff im Stein

Wichtigstes Element dieser Welt ist ein Sonnenschirm, unter dem drei Schalter zu finden sind. Jeder der Schalter pumpt das Wasser aus einer anderen Kammer der Welt. Nur eine Kammer kann ohne Wasser sein, da nur ein Schalter aktiv sein darf. Die drei Pumpen sorgen von links nach rechts für das Schiff, die Tunnel und den Keller des Leuchtturms. Zuerst sollten Sie das Wasser aus dem Leuchtturm pumpen. Im Leuchtturm können Sie nun eine Wendeltreppe nach unten gehen. Die dort liegen-



Im Stein, der auch das Schiff gefangen hält, finden Sie luxuriös ausgestatte Quartiere



Die drei Schalter pumpen, von links nach rechts, das Wasser im Schiff, Keller und Leuchtturm aus

de Truhe hat einen Hahn: Lassen Sie mit dem Hahn das Wasser aus der Truhe, drehen Sie den Hahn wieder zu (wichtig!) und lassen Sie wieder Wasser in den Leuchtturm laufen. Nun schwimmt die Truhe oben und kann mit dem Schlüssel aufgeschlossen werden. In der Truhe liegt der Schlüssel für die Tür über Ihnen. Dort oben finden Sie einen Generator mit Kurbel; laden Sie damit die Leuchtturm-Batterien auf.

Gehen Sie nun zum Teleskop und suchen Sie nach dem Leuchtturm, der jetzt hell blinken sollte. Notieren Sie sich die Gradzahl, die im Teleskop beim Leuchtturm zu sehen ist. Pumpen Sie das Wasser aus den Tunneln und gehen Sie hinunter in die Schlafzimmer; hier finden Sie unter anderem die Buchseiten. Auf dem Weg nach unten sollten Sie gegen alle Vertiefungen in der Wand drücken; eine davon gibt nach und öffnet eine geheime Kammer. Drücken Sie dann auf dem Kompaß genau den Knopf, welcher der Gradzahl entspricht, die Sie vorhin am Teleskop notiert haben. Damit schalten Sie das Licht im Schiff ein.

Pumpen Sie nun das Wasser aus dem Schiff und gehen Sie so tief Sie nur können hinein. Wenn Sie dann auf einen Tisch klicken, erscheint dort das Buch, welches Sie zurück zu Myst bringt.

Welt Nummer Vier: Bäume im Wasser

Auch für diese Welt lohnt es sich, den entsprechenden Plan aus der Bibliothek zu haben. Um die Maschinerien auf dieser Welt in Bewegung zu setzen, müssen Sie erst einmal zur Windmühle und dort den Wasserhahn am großen Wasserbehälter aufdrehen. An allen Weggabelungen gibt es Schalter, die das Wasser nach links oder recht in die Röhren weiterlenken; sorgen Sie dafür, daß das Wasser ungehindert dorthin fließen kann, wo Sie es benötigen.

Zuerst sollten Sie den Lift aktivieren; wenn Sie den Motor am Lift brummen hören, ist genug Wasserdruck vorhanden. Gehen Sie in den Lift und schließen Sie die Tür, sonst fährt er nicht los. In den Bäumen suchen Sie die Wendeltreppe und gehen diese nach unten. Dort können Sie eine Tür öffnen, die Ihnen ab sofort den direkten Weg nach oben freigibt. Lassen Sie das Wasser jetzt zur Pumpe an der Wendeltreppe fließen. Benutzen Sie den Lift an dieser Treppe, um noch eine Ebene höher in die Bäume zu gelangen. Dort finden Sie die Buchseiten.

Wenn Sie das Wasser an die Stelle fließen lassen, wo die Stege unvermittelt aufhören, und dort an einem Hebel ziehen, erscheint ein weiterer Steg. Folgen Sie diesem bis zu einem Lift und dann weiter, bis zu einer Kurbel. Diese Kurbel verlängert ein Rohr, wenn Sie daran drehen, um so den Wasserdruck auch bis zum letzten Lift weiterzuleiten. Wenn Sie mit diesem nach oben fahren, finden Sie das Buch, welches Sie zurück nach Myst bringt.

Finale: Wieder auf Myst

Wenn Sie fleißig waren, sind jetzt fast alle Seiten im roten und blauen Buch. Außerdem können Sie sich noch eine weiße Seite besorgen, wenn Sie den Anweisungen in den gefundenen Notizen folgen: Schalten Sie alle Podest-Schalter ein, und dann den, der in der geteilten Notiz angegeben war, wieder aus. Im entsprechenden Podest erscheint die weiße Seite.

Die Gefangenen der Bücher geben Ihnen Anweisungen, wie Sie an die jeweils letzte rote und blaue Seite kommen, indem Sie im Kamin ein weiteres Geheimschloß öffnen. Die Kombination dazu steht in einem der Bücher auf der Seite, die Ihnen die Gefangenen nennen (Seite 48). Sie erreichen einen neuen Raum mit den letzten fehlenden Seiten und einem neuen, grünen Buch. Jetzt müssen Sie sich entscheiden: Trauen Sie einem der beiden Gefangenen? Wagen Sie es vielleicht entgegen aller Warnungen, das grüne Buch zu öffnen und zu lesen? Wir wünschen Ihnen eine weise Entscheidung... **(bs)**



In den Baumkronen verstecken sich nicht nur zwei weitere Seiten aus den Büchern

Unser Test in Ausgabe 4/94 bescherte Nomad von Gametek ansehnliche 73 Punkte. Die Lösung dieses Weltraum-Erkundungsspiel, das übrigens vom »Indy Car Racing«-Team Papyrus programmiert wurde, ist jetzt kein Problem mehr. PC Player-Leser Jan Sievers aus Gummersbach hat einen kleinen Führer durch die Nomad-Spielwelt vorbereitet.

WELTRAUM-WEGWEISER
NOMAD

Sag' mir, wo die Aliens sind: Unser Player's Guide zum SF-Strategiespiel Nomad hilft weiter.



Ausrüstung

Ein gutes Schiff sollte ausgerüstet sein mit Courser Engine Booster, Mighty Fence Booster, Tracker MLoader, Super Seek Scanner und Tangle Jammer. Dieses sind die besten frei erhältlichen Schiffsmodifikationen, die auch entsprechend wertvoll sind.

Handel

Der Handel spielt in Nomad eine bedeutende Rolle, da es praktisch die einzige Möglichkeit ist, zu neuen Waffen, Schiffsmodifikationen und sonstigen Ausrüstungsgegenständen zu kommen. Generell kann man mit jedem Schiff Handel treiben, auch mit Korok-Kreuzern oder Bellicosianer-Schiffen.

Mit manchen Rassen läßt sich jedoch besser handeln als mit anderen (sprich: sie lassen sich leichter übers Ohr hauen). Phelonesier z.B. geben bei ihren Forderungen kaum nach. Wenn man versucht, den Preis zu drücken, bekommt man eher jede Menge Beleidigungen an den Kopf geworfen. Relativ gute Verhandlungspartner sind Arden, Ursor und Chanticleer. Mit Musin, Shaasa und Pahrump sind auch noch gute Geschäfte möglich. Generell sollte man erst einmal versuchen, das Angebot des anderen Captains zu drücken, da man immer noch eine zweite Chance erhält.

Rohstoffe wie Gase und Metalle sind relativ wenig wert, wertvoller sind Schiffsaufwertungen und vor allem Raketen. Mit Rohstoffen zu handeln lohnt sich nicht, man sollte nur die von den Robotern eingesammelten Erze und Gase verkaufen. Den größten Profit bringen Waffensysteme, Schildgeneratoren, Scanner und Raketen.

Man sollte die jeweiligen Produkte bei Vertretern der Rasse kaufen, die sie auch produziert, und an möglichst weit entfernten Planeten wieder verkaufen. Gegenstände, die Arch-Bots aufgesammelt haben, bringen im freien Handel nur wenig Profit. Lohnender ist es, z.B. Computersysteme von abgestürzten Raumschiffen ihren rechtmäßigen Besitzern zurückbringen und dann die Belohnung zu kassieren.



Kampf

Kämpfe mit anderen Raumschiffen lohnen sich natürlich erst einmal, wenn damit eine Mission erfüllt und dafür eine Belohnung fällig wird. Es kann aber auch sinnvoll sein, einfach so andere Schiffe anzugreifen (natürlich nur Korok und Bellicosianer), wenn man mit den Raketen sparsam umgeht. Der Wert der eingesammelten Gegenstände übersteigt meist den der fünf oder sechs Raketen, die man braucht, um ein Schiff zu pulverisieren.

In normalen Kämpfen (d.h. gegen bis zu zwei feindliche Schiffe) reichen die billigen Hunter-Missiles gut aus. Wenn es aber gegen noch mehr Feinde geht, sollte man zu den durchschlagenderen Raketen greifen, um die ersten Schiffe schneller zu entfernen. Die Quietus-Missiles sind die besten (und teuersten) Raketen, man kauft sie am besten bei Phelonesiern. Sie sind auch als Handelsobjekt nicht zu unterschätzen, da man für eine Quietus-Missile etwa 15 Hunter-Missiles bekommt.

Korok-Kreuzer sind einfach zu zerstören, sofern man hinter sie kommt, denn sie sind sehr unbeweglich. Man sollte sie jedoch nicht frontal angreifen, da sie aus allen Rohren Raketen schießen. Vandalen sind nicht so schußkräftig, dafür aber wendiger, was es erschwert hinter ihnen zu bleiben. Kämpft man gegen einen Kreuzer und einen Vandalen, sollte immer zuerst der Kreuzer unter Beschuß genommen werden.

Bei einzelnen Schiffen sollte man ruhig auch einmal versuchen zu handeln. Die Roboter sind zwar zähe Partner, aber nach einem Tausch rechnen sie nicht mehr mit einem Angriff – der Überraschungseffekt ist auf unserer Seite.

Rassen

Genauere Informationen zu den einzelnen Rassen können einem die telepathisch begabten Altec Hocker geben, die auch sonst gute Informationen parat haben. Sie befinden sich hauptsächlich im Sulafat-System im Sektor 2,0.

Die verschiedenen Rassen verstehen sich untereinander recht gut; eine Ausnahme bilden die arroganten Phelonesier. Auch wenn man mit ihnen befreundet ist und sogar eine Auszeichnung (Decoration of Ma'andra) von ihnen bekommen hat, sollte man das anderen Personen gegenüber besser nicht zugeben, da diese das als persönliche Beleidigung empfinden könnten. Ansonsten lohnt es sich, stolz seine Medaillen anderen Kapitänen zu zeigen, da diese eventuell mit Nahrungsmitteln oder gar Raketen ihre Hochachtung bekunden.

Eine weitere Rasse, die Kenelm, kommt im Laufe des Spiels dazu. Dazu muß das Eye of Kenelm (kann im Tauschgeschäft ergattert werden) zum Planeten Alchem im Algol-System (Sektor 2,4) gebracht werden. Händigt man es dem Repräsentanten des Planeten aus, bietet dieser dafür Informationen an.

Zur besseren Orientierung nachfolgend die Heimatsektoren der einzelnen Rassen.

WO FINDE ICH WELCHES VOLK?

Arden	**4,5**	**5,5**	**6,5**	
Chanticleer	**2,1**			
Musin	**4,5**	**5,3**	**5,4**	
Pahrump	**4,0**			
Phelonesier	**6,3**	**6,4**		
Shaasa	**3,1**	**4,2**		
Ursor	**3,2**	**4,3**	**5,2**	**6,1**

Finale

Das Ziel des Spiels besteht darin, den Master Control Robot (MCR) zu zerstören, der in seinem Mastership im Orbit des Planeten Losten im Achernar-System wartet (Sektor 2,6). Seine Eskorte einfach links liegen lassen und ihn direkt mit Quietus-Missiles angreifen. Wenn man eine gute Ausrüstung hat und zügig Raketen abschießt, sollte der Endgegner keine große Gefahr darstellen. **(hl)**



Hier kommt die ultimative Hilfe für lästige PC-Pannen!



Das Problemlöser-Special mit Diskette!

Die HIGHSCREEN HIGHLIGHTS-Redaktion hat gemäß dem Motto „Alle wichtigen Tips & Kniffe für die Arbeit am PC" die ultimative Pannenhilfe herausgebracht: Das Special, mit dem Sie Ihre alltäglichen PC-Probleme lösen werden! Denn wenn z.B. der PC nicht startet, Sie Speicherprobleme haben, die Daten auf der Festplatte widerspenstig sind, Ihr Drucker streikt oder Sie mit Viren kämpfen – das HIGHSCREEN HIGHLIGHTS-Special wird Sie heldenhaft erlösen von Ihren PC-Qualen. Als Extra gibt's übrigens eine Diskette, auf der Ihnen einige nützliche Helfer aus dem Shareware-Bereich zur Seite stehen werden: So legt Ihnen z.B. Back-Info eine wichtige Notdiskette an. Und Anadisk hilft Ihnen bei der Reparatur von Disketten.

Zeigen Sie's Ihrem PC – holen Sie sich die ultimative Hilfe mit dem Lösungs-Coupon!

Schicken Sie den ausgefüllten Coupon bitte an den DMV-Verlag, HIGHSCREEN HIGHLIGHTS, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München.

Ihr Lösungs-Coupon!

JA, ich bestelle ___ Exemplar(e) des HIGHSCREEN HIGHLIGHTS-Specials inkl. Diskette zum Special-Preis von nur DM 14,80!

Meine Adresse:

Name, Vorname ______________________

Straße, Nr. ______________________

PLZ, Wohnort ______________________

☐ Ich zahle per Bankeinzug:

Konto-Nr. ______________ BLZ ______________

Geldinstitut ______________________

☐ Ich zahle per Verrechnungsscheck.
Eine quittierte Rechnung liegt der Sendung bei.

Datum / Unterschrift ______________________

☐ Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen)

Telefon-Nr.: ______________________

CPP46

DMV Verlag für Computerzeitschriften und Software

KOMPLETTLÖSUNG

ULTIMA 8

Probleme in Pagan? Der PC Player-Avatar kennt sich aus und hilft Ihnen bei der Lösung des neuesten Ultima-Rollenspiels.

Diese Lösung schließt an die im letzten Heft veröffentlichten »Erste Schritte« an. Es werden hier nur diejenigen Handlungen und Rätsel beschrieben, die zum erfolgreichen Beenden des Spiels wichtig sind. Sie sollten aber durchaus auch andere Wege und Örtlichkeiten erkunden, um an bessere Waffen, mehr Geld etc. zu kommen.

Ein genereller Tip: Grundsätzlich speichern, wenn sie auf Steine oder über Abgründe springen müssen, aber behalten Sie immer auch ein oder zwei ältere Spielstände, falls Sie sich an irgendeiner Stelle verrennen. Zweiter Tip: Man kann sich viele Fußwege sparen, wenn man die an diversen Stellen herumstehenden Teleporter benutzt. Sobald Sie einen betreten haben, taucht dieser als Ziel in der Auswahlliste von Mythrans Teleportgegenstand auf (der allerdings nicht beliebig oft anwendbar ist).



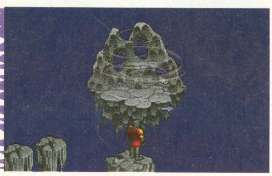
»Lord Poing« hat's geschafft und darf heldenhaft posieren

Die Nekromanten

Nachdem Sie die oberen Katakomben betreten haben, sollten Sie sich in den Nordosten des Labyrinths vorarbeiten, wobei es auf dem Weg dorthin einige nette Gegenstände und Reagenzien zu finden gibt. Suchen Sie nach einem Raum, dessen Eingang durch Spinnweben versperrt wird, der aber »von außen« einsehbar ist. Der richtige Raum enthält eine Schatzkiste und einen Ghul.

Beim Eintreten stürzen Sie durch ein Loch in die unteren Katakomben. Hier gibt es neben Massen von Reagenzien die verschiedenen Nekromanten zu finden, und zwar schön ordentlich jeweils einen nach dem anderen. Immer wenn man den »Seance«-Zauberspruch auf einen toten Nekromanten anwendet, erscheint dessen Geist und gibt die Zutatenliste für einen weiteren Zauberspruch preis, der dann meist benutzt wird, um den Weg zum nächsten Nekromanten zu erleichtern. Für gewöhnlich werden Sie nach jeder Seance an eine andere Stelle teleportiert, woraufhin man einfach den nächsten Gesprächspartner sucht.

Betreten Sie nach dem Gespräch mit dem 4. Nekromanten das Gebäude in der Mitte des Tals, wobei Sie nicht vergessen sollten, vorher in die beiden Truhen zu schauen. Sie werden dann abermals an eine andere Stelle teleportiert. Von hier aus laufen und springen Sie nach Süden und Westen, bis Sie einen Lavasee erreichen. Hier klettern Sie in die Mitte und springen auf den freistehenden Felsen! Nach dem Teleport sind die übrigen beiden Scheintoten schnell zu finden. Der letzte Nekromant gibt Ihnen die Anweisung, die steinerne Bucht aufzusuchen, um den Bergkönig (Lithos) zu finden.



Stratos wird gleich die Luft rausgelassen...



... auch Hydros hat den Ernst der Lage wohl nocht nicht ganz realisiert

Die Suche nach Lithos

Steigen Sie die Treppen gleich neben dem Grab des Nekromanten empor, dies führt zurück in die oberen Katakomben. Benutzen Sie dann die nächstgelegene südliche Tür, um nach Osten von den Katakomben in ein Höhlensystem zu kommen. Arbeiten Sie sich dort immer weiter nach Süden voran, bis Sie über einen Durchgang in eine riesige Höhle kommen. Östlich vom Durchgang befindet sich eine große Doppeltür, die man von einem flugs erschaffenen Erdgolem öffnen läßt.

Drinnen sollten Sie nach Norden laufen, bis eine Ruine auftaucht. Nun bedienen Sie den äußeren Hebel, klettern links unten über die kaputte Seitenwand in die Ruine hinein, wo ein weiteren Hebel betätigt werden muß. Danach geht's zurück nach Süden und dann nach Westen, an dem Felsen mit der Rune vorbei. Ein kurz darauf nach Westen führender, schmaler Abgrund wird jetzt von einer Art Brücke aus roten Steinen überspannt, welche sich regelmäßig auflösen und neu formen.

Wenn Sie mit dem richtigen Timing die andere Seite erreicht haben (freuen Sie sich nicht zu früh: Sie werden noch öfter herumhopsen müssen), kommen Sie bald zu einer Stelle, an der offensichtlich mehrere Ihrer Vorgänger gescheitert sind. Man sollte die bei der ersten Leiche liegende Schriftrolle lesen und den Rat befolgen! Haben Sie die Energiefelder überstanden und sowohl einen Schlüssel wie auch ein Juwel gefunden, das Sie in Zukunft vor den Energiefeldern schützen wird, kann die Tür nach Westen geöffnet werden.

Laufen Sie dann nach Westen und Süden, wo abermals ein unterirdischer See erscheint. Jetzt hüpft man auf den schmalen Felsstreifen in der Mitte, und erleichtert eines der herumliegenden Skelette um seinen Schlüssel. Gehen Sie dann zurück nach Norden, an den Feuerpilzen vorbei, und überqueren Sie den kleinen See. Nehmen Sie auf der anderen Seite den zweiten Gang nach Westen (dieser ist wiederum schmal und leicht zu übersehen). Den Schlüssel für die Tür, die Ihnen schließlich den Weg versperrt, haben Sie gerade gefunden. Nun steht einem Rendevouz mit Lithos nichts mehr im Wege.

Die Pilgerfahrt

Jetzt sollten Sie zurück zu Vividos. Sie können sich durch die riesige »F-Rune«, die in der Nähe des Untoten-Spaliers von Lithos zu finden ist, zum Anfang der Halle zurückteleportieren lassen und von dort aus den Weg nach draußen suchen. Oder man benutzt den Teleporter von Mythran, was den Weg zum Nekromanten-Friedhof verkürzt. Achtung: Legen Sie unbedingt einige Gegenstände ab, bevor Sie mit Vividos sprechen! Dieser gibt Ihnen nämlich einen weiteren »Schlüssel«, aber nur, wenn er noch ins Inventory paßt. Dann begraben Sie Lothian (durch Doppelklick auf sie), und reden abermals mit Vividos. Dieser ernennt Sie nun zum Ersten Schüler und schickt Sie auf eine Pilgerfahrt.

Betreten Sie zum zweiten Mal die oberen Katakomben, und suchen Sie nach einem verschlossenen, großen Raum mit einem Schild folgender Aufschrift: »Du reist Deinem Schicksal entgegen«. Hier wird der von Vividos erhaltene Stab der Weisen benutzt. Sollten Sie beim kurz darauf zu bewältigenden »Gitter-Labyrinth« steckenbleiben, dann denken Sie daran, daß Ihre Spielfigur auch Springen und Klettern kann. Suchen Sie nach fünf Hebeln, die um eine eingeschlossene Kiste gruppiert sind. Die richtige Kombination macht den Weg zur Kiste frei, in der man einen Schlüssel findet, welcher die Tür im Norden auf-

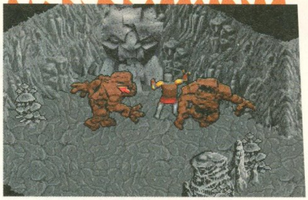
schließt. Im dortigen Höhlensystem können Sie unter anderm den »Schädel der Beben« finden. Sie springen über einen bald auftauchenden Abgrund, und suchen nach einem Grab. Dort läßt man sich von den herumliegenden Zutaten inspirieren und wendet den passenden Zauberspruch auf den Boden vor dem Grab an. Danach sollten Sie nach unten steigen.
Im folgenden Abschnitt können Sie (notfalls) mehrere Male Türen durch den Golem öffnen lassen, auch ohne den richtigen Schlüssel parat zu haben. Werfen Sie an der Stelle mit den herumliegenden Murmeln einen Gegenstand über das Gitter auf die Säule. Im folgenden Raum sind neben vielen Obsidianmünzen zwei Schlüssel zu finden. Gehen Sie nach Norden weiter, aber springen Sie dabei über den Lichtstrahl am Boden.
Sie kommen nun zu einem Rätsel, das stark an die »Türme von Hanoi« erinnert: Vor mehreren Treppenbestandteilen befinden sich drei »Schalter-Bodenplatten«. Das erste Betreten einer Platte entfernt in der entsprechenden Treppe einen Baustein, der nächste Schritt auf eine Platte fügt diesen dann der dortigen Treppe hinzu. Es können allerdings immer nur niedrigere Bausteine vor höhere gesetzt werden. Bauen Sie durch mehrmaliges Umschichten die mittlere Treppe vollständig auf, woraufhin ein Durchgang frei wird. Jetzt sollte man sich auf jeden Fall per »Felsenhaut« schützen und dann die Lichtstrahlen durchschreiten. In der Halle, in die Sie nun kommen, liegt unter dem auf der zusammengebrochenen Bank liegenden Skelett ein Schlüssel. Damit können alle vorher verschlossenen Türen geöffnet werden. Hinter einer der Türen liegt ein Zeleanischer Zeremonienschild, den Sie auf den Altar in der Halle legen müssen.
Es folgt ein kleiner Plausch mit den drei Zeleanen-Göttern. Öffnen Sie daraufhin die große Doppeltür mit der »Öffne-Spruchrolle« von Mythran. Dahinter wartet Kumash-Gor, der allerdings etwas aggressiv aufgelegt ist. Kein Problem: Benutzen Sie den Zauberspruch »Ewiger Frieden«! Danach erfahren Sie von den Gottheiten Ihre eigentliche Aufgabe.
Die folgenden vier Teilaufgaben können Sie auch in einer anderen Reihenfolge angehen, wobei sich dann der Lösungsweg etwas von dem hier aufgeführten unterscheidet.

Das Herz der Erde

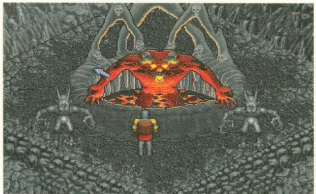
Begeben bzw. teleportieren Sie sich zurück zur großen Höhle, die Sie ja schon kennen. Etwas östlich von der imposanten Doppeltüre, durch die Sie die Halle des Bergkönigs ursprünglich betreten haben, befindet sich eine kleine Tür, die mit dem »Schlüssel« von Vividos zu öffnen ist. Das Herz der Erde befindet sich in einem großen Gebäude, das durch das Schild »Versammlung der Toten« gekennzeichnet ist. Das Gebäude werden Sie fast zwangsläufig nach einigem Herumlaufen erreichen.
Um hineinzukommen, muß ein Schlüssel bei einer Leiche gefunden werden, die in einer mit einem Gitter versperrten Totengruft liegt. Dorthin kommen Sie, indem Sie vom erwähnten Schild aus die Höhle nach Osten verlassen und dann solange weitermarschieren, bis ein kleiner Lavasee erscheint. Überqueren Sie diesen und arbeiten Sie sich weiter voran, bis Sie durch Wahl des linken Wegs an einer Wegbiegung zu einem weiteren Lavasee gelangen. Über diesen führt nach Westen brückenartiges Felsgestein mit vielen Lücken.
Glücklich auf der anderen Seite angekommen, werden Sie bald die unschwer zu erkennende Gruft nebst zweier Hebel finden. Der Rückweg ist dann um einiges einfacher. Hat man das Totenhaus betreten, braucht nur noch ein bestimmter Zauberspruch auf die Erde in dessen Mitte angewendet werden, und schon können Sie das Herz der Erde (ein Symbol aus Schwarzgestein) Ihr Eigen nennen.

Der Atem des Windes

Die Portale zu den anderen drei Element-Symbolen liegen alle in der Nähe der Doppeltür zur Halle des Bergkönigs. Sie gehen also zur großen Höhle zurück, und verlassen diese wieder in Richtung Katakomben (oder falls Sie durch die Katakomben kommen: laufen Sie von dort aus wieder in Richtung große Höhle). Der Zugang zur Insel der Theurgisten liegt an der östlichen Seite des Höhlensystems, bei zwei »natürlichen Brücken«. Der Stab der Weisen öffnet wiederum die Tür. Gehen Sie hindurch und weiter über die Brücke, bis zur Siedlung der Theurgisten.
Sprechen Sie dort mit Stellos, der Ihnen den Auftrag gibt, Xavier aufzusuchen. Letzterer stellt Ihnen die ersten beiden Prüfungen zur Aufnahme in den Theurgisten-Orden. Die erste läßt sich mit etwas Wissen um die Philosophie der Theurgisten (Stichworte: Heilen, Ehrlichkeit, Klugheit) recht einfach bestehen, lesen Sie die überall herumliegenden Bücher, und versuchen Sie es notfalls einfach mehrmals.
Die zweite Prüfung ist etwas kniffliger: Gehen Sie von der Siedlung aus nach Westen und klettern Sie auf

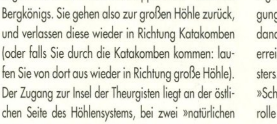


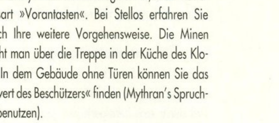
Lithos hingegen wehrt sich verzeifelt...



... und Pyros brüllt noch einmal furchterregend – doch vergeblich!

den Felsen mit dem Symbol. Jetzt ist es wichtig, trotz der Windbrisen immer in der Mitte des Felsens zu bleiben: Man hält den Mauszeiger am besten ständig auf die Symbolmitte hin ausgerichtet, in der Bewegungsart »Vorantasten«. Bei Stellos erfahren Sie danach Ihre weitere Vorgehensweise. Die Minen erreicht man über die Treppe in der Küche des Klosters. In dem Gebäude ohne Türen können Sie das »Schwert des Beschützers« finden (Mythran's Spruchrolle benutzen).
Sobald Sie acht Stücke Silbererz eingesammelt haben, ist es Zeit, sich zurück nach Tenebrae aufzumachen. Lassen Sie sich vom Schmied (in West-Tenebrae) nacheinander alle acht Theurgisten-Symbole anfertigen. Gehen Sie zurück nach Silberfels und legen sie die Symbole auf den Altar im Kloster.
Jetzt gibt's eine weitere Aufgabe, die nochmals in die Minen unter dem Kloster führt. Benutzen Sie den »schwebenden Diener«, um das verwundete Thorax auf Ihre Seite des Wassers zu bringen, und heilen Sie es dann. Wenn Sie daraufhin mit Xavier reden, erzählt dieser von einem Diebstahl. Benutzen Sie »Wahre Worte« und sprechen Sie Xavier nochmals auf Tor-





So müssen am Schluß die 5 Steine plaziert sein, damit sich das schwarze Tor zum Spielende öffnet.

ZAUBERSPRÜCHE DER NEKROMANTEN

NAME	ZUTATEN	WIRKUNG
Öffne Erde	Blut & Schwarzmoor	Schafft an bestimmten Stellen Öffnungen
Seance	Blut & Knochen	Erlaubt es, mit toten Nekromanten zu reden
Felsenhaut	Holz & Erde	Macht immun gegen Blitze und Lichtstrahlen
Beschwörung	Blut, Knochen & Holz	Ruft ein Skelett zur Hilfe
Ewiger Friede	Henkersmaske & Schwarzmoor	Nomen est omen...
Wiedergeburt	Holz, Erde & Schwarzmoor	Wirkt nur einmal in einer bestimmten Situation
Erdgolem	Blut, Knochen, Holz, Erde & Schwarzmoor	Erschafft aus Erde einen Golem, der für Sie Gegner verprügelt und Türen öffnet

win an. Danach suchen Sie Cyrrus auf, und fragen auch ihn unter Einfluß der »Wahren Worte« nach dem ehrgeizigen Schüler. Gehen Sie nun zur Sturmspitze. Nach dem tragischen Abgang Torwins sollte man mit Stellos reden, der Sie auf Ihre letzte Prüfung vorbereitet. Um zu Stratos zu kommen, müssen Sie auf der Sturmspitze zwischen die beiden säulenartigen Felsen treten und eine aufgebohrte Version des üblichen Steinespringens absolvieren. Nachdem Sie mit Stratos gesprochen haben und zurückgesprungen oder - teleportiert sind, deutet Stellos an, daß es wohl nicht schlecht wäre, den Atem des Windes per »Enthüllung« zu suchen. Folgen Sie dem Rat von dem Felsen aus, bei dem Stratos zu Ihnen spricht, und holen Sie sich den Atem des Windes per »Schwebendem Diener«.

Die Flammenzunge

So, jetzt können Sie sich zu den Hexern aufmachen. Der Zugang liegt in der Nähe des letzten Portals, er wird durch eine hebelgesteuerte Doppelwand versperrt. Man schließt wie gewohnt die Tür mit dem »Schlüssel« Vividos' auf und geht direkt zum Lavasee. Plötzlich wird Sie ein Hexer ansprechen, der durch breite Lavamassen von Ihnen getrennt ist. Benutzen Sie den »Luftschritt«, um auf die Felseninsel zu springen. Danach werden Sie schnell einen Ausgang zur Enklave der Hexer finden, die am Fuße des Vulkans Morgaelin gelegen ist. Dort spricht man mit der Akoluthin Bane und dem Ersten Akoluthen Vardion. Reden Sie den beiden dabei nach dem Munde, damit diese Ihnen jeweils Ihren »Wahren Namen« offenbaren und eine Aufgabe erteilen.

Verraten Sie nun demjenigen der beiden, der Ihnen sympathischer ist, den Wahren Namen des anderen. Daraufhin gibt es eine kleine Meuchelei, woraufhin Sie der Akoluth Ihrer Wahl als Novizen annimmt und Ihnen den Schlüssel zur Bibliothek gibt. Nehmen Sie sich die Zeit, sich dort genau umzuschauen, und lernen Sie, wie man Hexersprüche vorbereitet und spricht. Wenn Sie zusätzlich noch Ihren Mentor befragen, dürfte es keine Probleme mit der doch etwas komplizierten Hexermagie mehr geben.

Sobald genug Wissen vorhanden ist, kann beim Mentor die Prüfung abgelegt werden. Als »Symbole« verwendet man am besten zwei »leere« Pentagramm-Symbole und einen »frischen« Hexenstab. Übrigens: Überall dort, wo laut einer Spruchbeschreibung keine roten Kerzen stehen, müssen sich schwarze befinden. Überlegen Sie sich vor der Prüfung unbedingt, welche Kerzen und Reagenzien Sie benötigen werden, da Sie bei einer Unterbrechung (Verlassen des Gebäudes) die Prüfung wieder von vorne beginnen müssen. Das Zaubern ist gar nicht so kompliziert: Sind alle Kerzen und Zutaten sowie das »Symbol« richtig plaziert, genügt ein Doppelklick auf das Pentagramm. Wurden alle drei Zauber erfolgreich vorbereitet und durchgeführt, erhalten Sie von Ihrem Mentor einen »Schlüssel«, mit dem Sie die Obsidianfestung betreten können. Weichen Sie dort den ersten beiden Dämonen aus, Ihnen der Hexer freundlicherweise entgegenschickt, aber plaudern Sie ein wenig mit dem dritten Dämonen. Dessen Prüfung ist recht einfach zu bestehen: Sammeln Sie die vier blau umrandeten Pentagramm-Symbole ein, und gehen Sie dann zurück auf den Teleporter. Jetzt schickt Sie der Dämon zum Oberhexer, der nun höchstpersönlich eine weitere Prüfung mit Ihnen veranstaltet. Hier sollte neben den drei geforderten Sprüchen unbedingt auch ein »Dämonenbann« bereitgehalten werden.

Im Anschluß an die bestandene Probe findet eine nette Zeremonie statt, bei der Sie es jeweils den Hexern gleichtun sollten. Nachdem das leicht unplanmäßig verlaufende Ritual vorbei ist und der Oberhexer abhaut, sollten Sie zurück zur Obsidianfestung gehen. Dort stellen Sie den Hexer-Chef und bringen ihn um die Ecke, womit Sie sich die Flammenzunge sichern! Jetzt sollten man sich vielleicht noch einige Hexensymbole präparieren, und dann die letzte Teilaufgabe in Angriff nehmen.

Die Träne des Meeres

Ganz in der Nähe der letzten beiden Portale, nahe beim Durchgang vom Höhlensystem zur großen Höhle gelegen, befindet sich das Portal zum Reich der Hydros (gehen Sie vom bekannten Ausgang der großen Höhle nach Norden, Osten und Süden). Nach Umlegen eines Hebels kommt man an das Portal heran, das wie üblich geöffnet wird. Finden Sie eine Möglichkeit, über die diversen natürlichen Brücken vom Südwesten des ausgetrockneten Sees aus in dessen Mitte zu kommen, wo sich auf einer Erhebung ein letzter kleiner Teich und der Tempel der Hydros befindet. Letztere zeigt sich auch alsbald und gibt Ihnen einen Auftrag.

Gehen Sie zu dessen Erledigung über die Brücken zurück zum südwestlichen Ufer des toten Sees, wo sich der Zugang zu einer Höhle befindet. Beim Betreten müssen durch Springen und Klettern die diversen Mauern überwunden werden (Tip: aus dem Lauf springen, bei Kontakt mit der Mauer die rechte Maustaste gedrückt halten und sich dann durch Klick auf die linke Maustaste hochziehen). Schließlich werden Sie auf ein Kliff hinaustreten, wo sich rechts neben einer Art Stausee ein

ZAUBERSPRÜCHE DER HEXER

NAME	POSITION DER ROTEN KERZEN	REAGENZIEN (UND POSITION)	WIRKUNG
Feuerkugel	PZ, MP & AP	Eisen (MZ), Asche (MP) & Bimsstein (PZ)	Offensivzauber
Feuerball	PP, MZ & AP	Asche (MZ), Bimsstein (PP), Eisen (MP) & Schwefel (AP)	Stärkere Version von »Feuerkugel«
Flammenwurf	AP	Asche (MZ), Bimsstein (PP), Eisen (MP) & Schwefel (AP)	Entzündet brennbare Dinge
Feuerwall	PP, PZ & MP	Asche (MP), Obsidian (PP & PZ) & Eisen (AP)	Schutzwall aus Flammen
Flammenlöscher	(alle schwarz)	Bimsstein (PP, PZ & AP)	Nomen est omen
Funkenflug	PP, PZ & AP	Asche (MP & MZ) & Bimsstein (AP)	Teleport an einen sichtbaren Punkt
Flammentod	MP & MZ	Bimsstein (PZ) & Obsidian (PP)	Beliebiger Gegenstand geht in Flammen auf
Hitzeschild	PP & PZ	Obsidian (PP & PZ), Eisen (AP)	Schutz vor nicht-magischem Feuer
Feuerrüstung	PP, PZ & MZ	Asche (MP), Eisen (AP), Schwefel (MZ) & Obsidian (OO & PZ)	Schutz vor magischem Feuer
Dämonenruf	PP, PZ, MP & AP	Asche (MZ), Bimsstein (MP), Obsidian (PP & PZ) & Dämonenknochen (AP)	Nomen est omen
Dämonenbann	PP, PZ, MZ & AP	Asche (MP), Bimsstein (MZ), Eisen (PP & PZ) & Dämonenknochen (AP)	Nomen est omen

(verwendete Kürzel: PP=Perivulcan Pa, PZ=Perivulcan Ze, MP=Mesostel Pa, MZ=Mesostel Ze, AP=Aphelion)

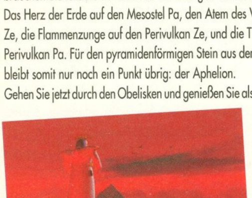
ZAUBERSPRÜCHE DER THEURGISTER

NAME	SYMBOL	WIRKUNG
Enthüllung	Offenes Auge	Macht Unsichtbares sichtbar
Gnadenvolle Genesung	Geöffnete Hand	Vollständige Heilung
Heilende Hand	Zeigende Hand	Heilen für Anfänger
Luftsprung	Flügel	Kurzzeitig größere Reichweite beim Springen
Schwebender Diener	Armband	Erlaubt die »Fernmanipulation« von Gegenständen
Völliges Verschwinden	Geschlossenes Auge	Macht den Avatar unsichtbar
Wahre Worte	Kette	Deckt Lügen der Gesprächspartner auf
Windwall	Faust	Schutz beim Kämpfen
Wissen des Windes	Sextant	Verrät Datum, Position, etc.

Grabstein befindet. Sprechen Sie einen bestimmten Spruch auf den Boden vor dem Grab! Hoppla, was haben wir denn da angerichtet?
Schauen Sie jetzt wieder bei Hydros vorbei und machen Sie sich dann auf den Rückweg zur Stadt. Von jetzt an werden Sie ständig Stürme begleiten, da Hydros nun ein kleines bißchen verärgert ist. Im Palast spricht man mit Devion und erhält von ihm einen Schlüssel für einen Raum, in dem die Träne des Meeres versteckt ist. Nehmen Sie diese an sich, stocken Sie – falls nötig – noch schnell Ihren Obsidian-Vorrat auf und statten dann Mythran einen letzten Besuch ab. (Anmerkung: Wenn Sie die Element-Teilaufgaben in einer anderen Reihenfolge durchspielen, erhalten Sie den Schlüssel zur Träne des Meeres erst, wenn die anderen drei Element-Abschnitte gelöst sind.)

Finale

Kaufen Sie von Mythran nun den Spruch »Ätherische Reise« (für 250 Obsidian), und katapultieren Sie sich damit in den Äther. Bereiten Sie vorher doch schon mal einen bestimmten Zauberspruch vor... In der Äther-Region findet man ein großes Pentagramm, sowie einige Portale. Diese führen jeweils zur »Heimat« eines der 4 Titanen. Jetzt müssen Sie nur noch die einzelnen Abschnitte abklappern und die Titanen finden (was zwar zeitaufwendig, aber nicht sonderlich schwierig ist). Machen Sie sich das Leben leichter, und kramen Sie etwas in Ihrem zwischenzeitlich doch recht umfangreichen Zauberspruch-Arsenal (ein »Hitzeschild« hilft z.B. vortrefflich gegen Lava). Die Titanen sind zu besiegen, indem Sie jeweils das entsprechende Schwarzgestein-Symbol auf sie »benutzen« (also z.B. das Herz der Erde auf Lithos). Lassen Sie sich dabei nicht von den jeweiligen »Helfern« der Titanen stören, aber beeilen Sie sich! Nach jedem Titan wird man automatisch wieder zurück zum Pentagramm teleportiert.
Wenn alle 4 Titanen besiegt sind und die 5 Schwarzgestein-Symbole blau glühen, brauchen Sie letztere nur noch an die richtigen Stellen des Pentagramms setzen: Das Herz der Erde auf den Mesostel Pa, den Atem des Windes auf den Mesostel Ze, die Flammenzunge auf den Perivulkan Ze, und die Träne des Meeres auf den Perivulkan Pa. Für den pyramidenförmigen Stein aus dem Grab von Kumash Gor bleibt somit nur noch ein Punkt übrig: der Aphelion.
Gehen Sie jetzt durch den Obelisken und genießen Sie als frischgebackener Super-Avatar-Titan (welch ein Karrieresprung!) das »Endgame«. (la)



Der neue Titan in einer neuen Welt



KOMPLETTLÖSUNG

RAVENLOFT

Pack' die Knoblauchkette ein: Mit der Lösung zum neuesten AD&D-Rollenspiel geht es Vampirgraf Strahd an den Kragen.

Wer sich einmal mit den Vampiren im Horror-Rollenspiel »Ravenloft« herumgeärgert hat, steckt die sommernächtlichen Blutsaugereien der gemeinen Stechmücke kalt lächelnd weg. Und während sich die Insekten-Jagd auf das Schwingen zusammengerollter Druckwerke in verriegelten Zimmern reduziert, bereist man eine ganze Fantasywelt, um Ober-Blutsauger Graf Strahd zu stellen.

Unsere Ravenloft-Komplettlösung beschreibt alle Puzzles und liefert Karten für die verwinkelsten Gebiete. Bei der Charakterwahl empfiehlt sich übrigens die Kombination Fighter/Cleric (statt eines ordinären Fighters lassen sich Humans auch ganz gut als Paladine oder Ranger einsetzen). Magic-User, sonst die zentralen Figuren in AD&D-Rollenspielen, sind hier nur zweite Wahl. Ihre besten Spells wie z.B. Fireball haben bei Ravenloft nur einen bescheidenen Wirkungsradius. Clerics sind aufgrund ihrer Heil- und Untoten-Zaubersprüche unentbehrlich.

Das Spiel beginnt mit der Verfolgung eines niederträchtigen Diebes. Unsere beiden Helden laufen dem Tunichtgut hinterher und verhauen ihn ohne Probleme. Nachdem der Gegner besiegt wurde, sammeln wir noch nicht seine Habseligkeiten auf. Zunächst einmal sollten wir eine kleine Rast einlegen, um einige Zaubersprüche zu »memorizen« – wir wollen doch nicht ganz ohne Magiereserven das Abenteuer beginnen? Nachdem diese Hausaufgaben erledigt wurden, sammelt man alle Gegenstände ein, woraufhin die Party in einen Teleporter-Strudel gerät – Szenenwechsel!

Svalich-Wald

Wir landen in einem düsteren Wald, der von einer undurchdringbaren Nebelwand umgeben ist. Schnurstracks marschieren wir auf eine Ruine im Nordosten zu, wo ein Skelett in einem Stuhl sitzt – Schauder! Die verlockende Falltür öffnet man durch Anklicken des Schalters an der Wand. In dem drunterliegenden Mini-Dungeon können wir ein paar feine Sachen einsammeln. Sollte sich dabei einer der Helden eine Krankheit einhandeln, wird er mit dem Cleric-Spell »Cure Disease« geheilt.

Der nächste Abstecher führt uns zum Goblin-Camp im Südosten. Nachdem wir die grunzenden Unholde vertrimmt haben, unterhalten wir uns mit dem Gefangenen, der sich daraufhin unserer Gruppe anschließt. Der Fighter Fhalker leistet mit seinen Schwertkünsten wertvollen Beistand im Kampf gegen die Worgs in dieser Region. Viel mehr Interessantes gibt es hier nicht zu erledigen; wir marschieren deshalb gen Westen zur nächsten Etappe.

Old Svalich Road

Auf dieser Straße arbeiten wir uns allmählich nach Norden vor. Nach einem Kampf mit einer Truppe Brigands verrät ein überlebender Gegner ein Geheimnis. Wir schonen sein Leben und erfahren dafür vom Camp der Blades, das weiter nördlich zu finden ist. Ein Pfeil deutet auf einen Schalter in der Wand. Der Besuch lohnt sich: Zwar ist der Kampf gegen die Darklings mit ihren vergifteten Klingen hart, aber im Camp liegen ein paar nette Waffen herum, die wir gut gebrauchen können.

Außerdem trifft man auf einen Vistani, der von einem Zaubertrank erzählt, mit dem der Nebelwall durchquert werden kann. Momentan können wir damit nichts anfangen; wir werden den Vistani aber später in einer Taverne in Borovia wiedertreffen. Diese Stadt ist zugleich unser nächstes Ziel. Wir erreichen sie am nördlichen Ende der Old Svalich Road.

Borovia

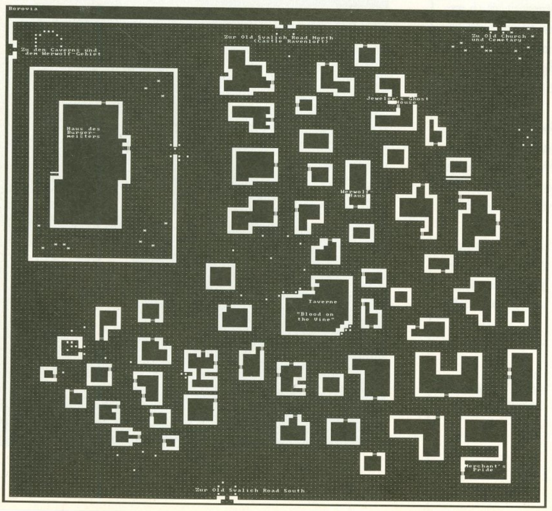
Das Abklappern der einzelnen Häuser ist zwar etwas nervig und zeitraubend, aber hinter mancher Tür sind nette Gegenstände versteckt. Hat man Pech, stolpert man auch mal über ein paar Brigands.

Das Jeweler's Ghost House sollte man vorerst noch nicht aufsuchen. Sobald wir es betreten, bekommen wir eine Mission aufgezwungen. Einer unserer Helden wird vom Geist des Juweliers besessen. Den ungebetenen »Beifahrer« werden Sie nur los, wenn der Ghoul Crymig abserviert wird. Mit dem Schlüssel zu Crymigs Crypt besucht man den Untoten und besiegt ihn, woraufhin der Geist des Juweliers unseren Charakter freigibt und als Belohnung einen Schlüssel hinterläßt. Damit kommt man in den abgeschlossenen Bereich im Jeweler's Ghost House. Hier verbirgt sich der Fire Gem, einer der fünf Gegenstände, die man benötigt, um das Spiel zu gewinnen. Nehmen Sie sich diese Mission aber erst vor, nachdem Sie sich später im Spiel bis zur Old Church vorgekämpft haben.

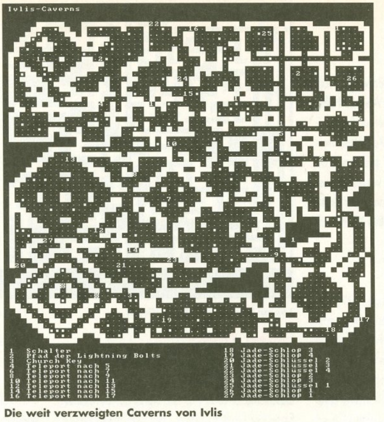
Wir besuchen zunächst die Taverne mit dem schönen Namen »Blood on the Vine«. Barkeeper Bray Martikova ist Mitglied der Brotherhood of the Raven. Mit ihm werden wir im Spielverlauf noch öfters reden; vor allem nach der Befreiung des gefangenen Wereraven im Turm von Castle Ravenloft.

Wir sprechen erneut mit dem Vistani, lassen uns von ihm die Augen verbinden und zu seinem Camp führen. Hier treffen wir unter anderem auf die Klerikerin Irmgarde, die später noch als zusätzlicher Charakter zur Party stoßen wird.

Es gibt einige weitere Gebäude, die man einmal besu-



Der Stadtplan von Borovia



Die weit verzweigten Caverns von Ivlis

chen sollte. Wer sich mit der verrückten alten Frau mit der Puppe unterhält, schnappt viele Tips auf. Hinter der Tür mit dem roten Schloß sind zahlreiche schöne Gegenstände. Wir können sie jedoch erst später mit dem Blood Key öffnen, nachdem wir einen Werwolf von seinem Fluch befreit haben.

Das wichtigste Gebäude in Borovia ist das Haus des Bürgermeisters. Nachdem man ihn anspricht, wird er dafür sorgen, daß wir eine Audienz mit Strahd von Zarovich auf Schloß Ravenloft erhalten. Vorher sollten Sie sein Haus jedoch nach Gegenständen absuchen und mit dem Elf reden. Besonders wichtig: In einem Zimmer findet sich ein Buch mit dem verlockenden Titel »Guide to Werebats«. Hier erfahren wir, daß ein Werwolf geheilt werden kann, indem man zunächst den Verursacher seines Schattendaseins tötet. Danach muß man den Werwolf hintereinander mit den Zaubersprüchen Atonment, Cure Desease und Remove Curse behandeln – dieses Wissen werden wir später noch brauchen.

Auf Ravenloft erhalten wir einen Schlüssel von Strahd, um das Portal zu den Caverns unter Ivlis zu öffnen. Vorher tummeln wir uns noch etwas in den Wäldern westlich von Borovia. Im Nordwesten befindet sich der Zugang zur Werewolf's Cavern. Der nette Werwolf wird nicht verhauen, sondern angesprochen. Wir erklären uns bereit, ihm bei der Beseitigung seines Fluchs zu helfen. Dazu müssen wir erst einmal den Albino-Wolf töten. Um mit Wolfsrudeln Bekanntschaft zu machen, treibt man sich am besten nachts in den Wäldern herum. Sobald der große Weiße besiegt wurde, geht's zurück in die Höhle. Schnell hintereinander wenden wir die Sprüche Atonment, Cure Desease und Remove Curse auf den Werwolf an (falls Ihr Kleriker diese Spells noch nicht beherrscht: die entsprechenden Scrolls liegen alle in der Old Church). Nachdem diese Zauber angewendet wurden (die Reihenfolge einhalten!), bekommt man den Blood Key geschenkt. Damit läßt sich das Werwolf-Haus in Borovia betreten.

Unsere nächste große Mission ist der Besuch der Ivlis-Caverns im Westen. Beim Eingang treffen wir Irmgarde und nehmen sie in unsere Gruppe auf. Mit dem Schlüssel von Graf Strahd öffnen wir das Portal.

Ivlis-Caverns

Gleich zu Beginn der Dungeon-Expedition macht ein anschlußfreudiger Fighter unsere Quartett komplett. Bei ihm handelt es sich übrigens um Graf Strahd in Verkleidung – nehmen Sie in trotzdem mit; bei den vielen Kämpfen in dieser Gegend ist er ein willkommener Helfer.

Hier unten trifft man auf viele grüne Portale. Einige öffnen sich durch Betätigung eines nahen Schalters oder durch schlichtes vorbeigehen. Es gibt auch vier unterschiedlich geformte Jade-Schlösser; ergo müssen wir dazu die vier passenden Schlüssel finden. In diesem Dungeon liegt auch der wichtige Church Key (siehe Karte). Gegen die vielen Skelette und Bone Golems helfen vor allem stumpfe Waffen wie Mace oder Warhammer.

Hinter einer Reihe von Geheimgängen ist schließlich der Ausgangs-Teleporter, der unsere Helden direkt in die Wälder westlich von Borovia zurück befördert. Von hier aus gehen wir zu den Old Church Grounds. Der Zugang zu diesem Spielgebiet ist über Borovia (Nordende). Für den Friedhof (Cemetery) haben wir noch nicht den passenden Schlüssel; also betreten wir erst einmal die alte Kirche.

Old Church

Der Head Priest ist in einem üblen Zustand – mächtig unangenehm, wenn die eigene Seele in einem Spiegel gefangen ist. Wir sammeln die herumliegenden Bücher auf (fehlende Seiten findet der verehrte Kunde eine Etage weiter unten). Um die Seele zu befreien, müssen wir vier Pergamente in der Tome of Evil Artifacts absetzen. Viele Räume lassen sich durch das Betätigen von Schaltern öffnen; hinter ihnen liegen oft Heiltränke.

Wir betreten die Treppe nach unten in den Bereich Lower Level 1. Mit dem Gold Church Key lassen sich viele der verschlossenen Türen öffnen. Um die Seele zu befreien, klauben wir hier unten die vier Pergamentteile zusammen und legen sie eine Etage weiter oben in die Tome of Evil Artifacts. Nun noch die Words of Power aussprechen, um des Priesters Seele zu retten. Als kleines Dankeschön erhält man den Schlüssel für den Friedhof.

Weitere Sehenswürdigkeiten des Untergeschosses: Scrolls mit den Zaubersprüchen Atonment, Cure Disease und Remove Curse, die wir zur Auflösung des Werwolf-Fluchs brauchen. Benutzen Sie den Wand of Rebirth mit dem bräunlichen Skelett. Als Belohnung erhalten Sie vom wiederbelebten Kleriker die Schlüssel zu Schloß Ravenloft.

Trimia's Catalog und Trimia's List unbedingt mitnehmen – ohne den Katalog kann das Spiel nicht beendet werden. Die folgende Liste führt alle fünf Gegenstände auf, die notwendig sind, um aus dieser Welt zu entkommen:

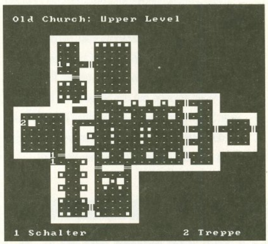
Fire Gem
(Mission: Das Haus des Juweliers in Borovia)

Elven Crown (Mission: Elven Crypt)

Feder eines Wereraven
(Mission: Befreiung des Wereraven-Gefangenen in Schloß Ravenloft)

Vistani-Spielkarte (Mission: Nebel in Schloß Ravenloft, hinter der Blood-Bat-Tür)

Lord Dehlt's Holy Symbol
(Mission: Endkampf mit Graf Strahd)



Der Upper Level der Old Church



Lower Level 1 der Old Church

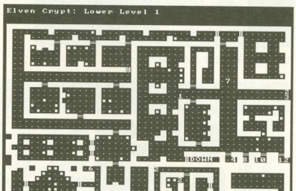
Nicht gleich zum Friedhof eilen! Spätestens jetzt sollten Sie einen kleinen Abstecher in die Werwolf-Höhle machen, um den Fluch zu brechen (vorher den Albino-Werwolf töten!). Mit dem Blood Key öffnet man das Werwolf-Haus in Borovia. Dort sucht man als nächstes das Haus des Juweliers auf, wo einer unserer Helden besessen wird. Jetzt ist man in der richtigen Form, um den Friedhof bei der alten Kirche aufzusuchen.

Cemetery

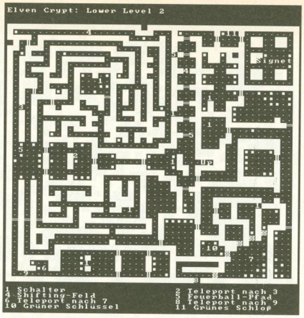
Angesichts des nahenden Großaufgebots an Untoten sollten unsere Kämpfer mit magischen Waffen ausgerüstet sein. Einige Gegner auf dem Friedhof lassen sich von konventionellen Schwertern nicht einmal anritzen. Zu den größten Unsympathen gehören Vampire, die unseren Helden ganze Charakter-Level abziehen können. Speichern Sie häufig, damit Sie auf einen alten Zwischenstand zurückgreifen können, falls dieses schwerwiegende Malheur in einem Kampf passieren sollte.

Die verschlossene Gruft öffnen wir mit dem Schlüssel aus dem Haus des Juweliers. Rein ins Vergnügen und den Ghoul Grymig wegputzen. Verläßt man anschließend die Gruft, verläßt der Juweliers-Geist den besessenen Charakter und spendiert einen Schlüssel. Damit öffnet man später die Tür im Juweliers-Haus in Borovia, um den Fire Gem zu erhalten.

Auf dem Friedhof finden wir zwei Beutel mit einer Art Goldstaub (einer befindet sich hinter einer Gruft, der andere mitten in einer anderen Gruft). Mit beiden Beuteln läßt sich die Elven Warrior's Crypt öffnen, indem man sie mit den Statuen seitlich von der Tür benutzt. Wir reden solange auf die Statuen ein, bis sie uns ihren Segen garantieren – nur auf diese Weise läßt sich die absolut tödliche Banshee ausschalten, welchen den Zugang zu den unteren Stockwerken bewacht.



Lower Level 1 der Elven Crypt



Lower Level 2 der Elven Crypt

Elven Crypt

Schon wieder so ein geschwätziges Gespenst: Der Geist des Elven Warriors erzählt seine bewegende Geschichte. Er bittet uns, sein Signet aus der unteren Etage der Gruft zu bergen. Hat man diese Mission erfüllt, gibt's zur Belohnung eine magische Plate Mail, ein magisches Schwert sowie die Elven Crown, einen der fünf Schlüsselgegenstände zur Lösung des Spiels. In der Abteilung »lästige Monster« gehören hier unten die Wights. Wie die Vampire haben sie das unschöne Talent, mitunter einen Charakter-Level bei einem unserer Helden zu »drainen«. Auch in der Elven Crypt sollte man deshalb häufig speichern, um im Falle eines Falles auf einen alten Stand zurückgreifen zu können.

Um dieses Stockwerk zu durchqueren, müssen wir die vier Teleporterfelder nutzen. Einige sind von Beginn an zugänglich. Halten Sie Ausschau nach Schaltern, um die restlichen Felder zu öffnen; dann teleportieren Sie zurück zum Hauptdurchgang. Erreicht man die letzte der vier Teleporter-Gegenden, findet man einen Schlüssel, der die Tür zur nächsten Etage öffnet.

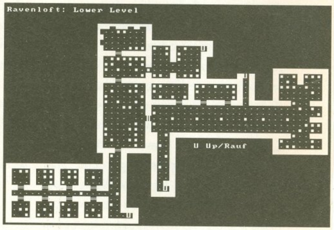
Im Lower Level 2 der Elven Crypt müssen wir eine Reihe von Schaltern aufspüren, um die Türen zu öffnen, die zu dem Signet führen. Am besten orientiert man sich an der Karte zu diesem Level. Durch Benutzung der Teleporterfelder sparen Sie sich so manchen langen Weg. Die Spectres übernehmen hier unten den Job von Vampiren und Wights: sie können Charakter-Level abziehen! Außerdem sorgen die feurigen Pyre Elementals für Ärger, die gegen Fireballs resistent sind. Dafür haben sie mit unterkühlter Magie besonders große Probleme – prima Gelegenheit, um etwaige Frost-Zauberstäbe einzusetzen.

Mit dem Signet kehren wir schließlich ins obere Stockwerk zurück und übergeben es dem Geist des Elven Warriors. Er belohnt uns mit der Elven Crown – Mission abgehakt! Über die Nordseite der Old Svalich Road reisen wir jetzt zu Schloß Ravenloft. Svalich North beginnt am Nordende von Borovia. Am nördlichen Ende dieser Straße liegt Ravenloft. Mit dem Schlüssel, den uns der wiederbelebte Cleric aus der Old Church schenkte, betreten wir das Schloß.

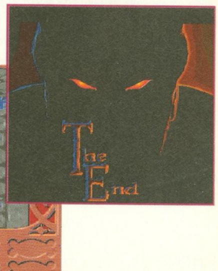
Castle Ravenloft

Wir müssen zwei Schlüssel im Erdgeschoß aufstöbern. Der Blood Bat Key befindet sich hinter einem Geheimgang; Zutritt erst nach Schalter-Aktivierung. Er wird von einigen Zombie Golems bewacht – viel Spaß mit den rabiaten Untoten. Den Axe Key finden wir in einem kleinen Raum im Norden, den man erst erreicht, nachdem man eine Treppe nach unten gegangen ist. Der Axe Key öffnet die Tür, die zum Main Tower führt. Um dort hinzukommen, benutzen wir die Treppe, die in der Nähe des Schlüssel-Fundortes nach oben geht. Unser Weg führt uns zu Count's Court (Level 2).

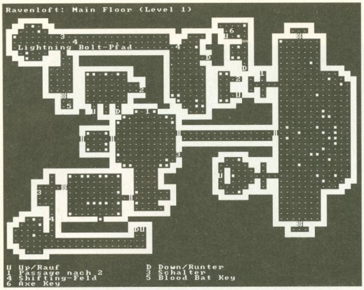
Wir halten Ausschau nach dem Geheimpfad, der in das Fundament des Main Towers führt. Die nächste Treppe nach oben nehmen, an den Weeping Rooms



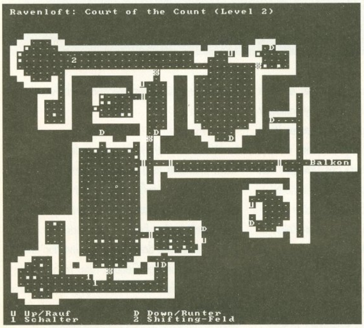
Der Lower Level in Castle Ravenloft



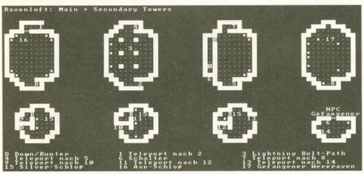




Der Main Level in Castle Ravenloft



Court of the Count (Level 2) in Castle Ravenloft



Die Towers von Castle Ravenloft

vorbei (mehr dazu später) und wieder treppauf.

Wir klettern munter weiter nach oben. Schließlich stoßen wir auf einen Raum, der von einem Inquisitor und einigen Doom Guards bewacht wird. Die Schurken vermöbeln, dann mit dem Gefangenen reden. Er ist ein Wereraven und Mitglied der Raven-Bruderschaft. Er gibt uns die Wereraven Feather, einen weiteren der fünf Gegenstände, die zum Sieg über Strahd benötigt werden. Außerdem gibt er uns den Tip, mit Barkeeper Bray in der Taverne in Bovaria nochmal zu reden.

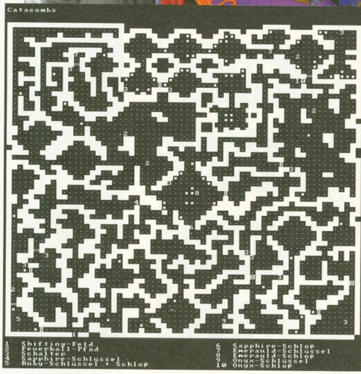
Wir gehen deshalb flugs in die Stadt zurück und reden mit dem Barkeeper. Er schickt zu einem Gebäude namens Merchant's Pride. Hier stoßen wir auf ein weiteres Mitglied der Bruderschaft. Lassen Sie es zu, daß der Typ unseren Helden eine Droge einflößt. Anschließend führt er uns in die Katakomben unter Borovia.

Borovia-Catacombs

Wir treffen auf den Großen Meister des Raven-Ordens (...klingt verdächtig nach





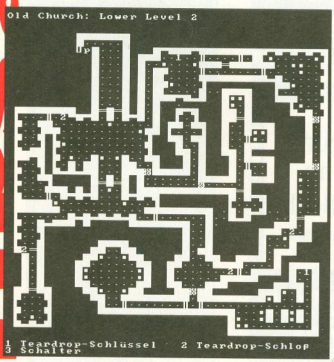


Die Catacombs unter Borovia

einem Karnevalsverein). Er berichtet vom Amulet of the Ravenkind und gibt uns eine magische Lupe, mit der wir Sashas Hinweise zum Standort des Amuletts entziffern können. Obendrauf gibt's einen Schlüssel zum zweiten Lower Level unter der Old Church, wo Sashas Aufzeichnungen einst verstaut wurden.

Zunächst beschäftigt uns aber das naheliegende Problem, den schummrigen Katakomben zu entfliehen. Hier unten gibt es vier Sorten von Schlüsseln und Schlössern: Sapphire, Ruby, Emerauld und Onyx. Ein Ruby-Schlüssel schließt z.B. nur Ruby-Schlösser auf – und so weiter. Viele Gänge erreichen wir erst durch das Umlegen von Schaltern (siehe Karte).

15 Münzen sollten unterwegs aufgesammelt werden, um später den Vistani in der Taverne zu bezahlen, damit er endlich seine Potion rausrückt. Dies erledigen wir, sobald wir über die Leiter aus den Katakomben entkommen sind. Mit der Potion in petto kann man bei der nächsten Nebel-Barriere nach dem Amulet of the Ravenkind suchen – aber vorher schauen wir nochmal bei der Old Church vorbei, um Sashas Aufzeichnungen einzusacken.



Der Lower Level 2 der Old Church

Old Church, Lower Level 2

Blättern Sie erst einmal zurück zur Karte von Lower Level 1 der Old Church. An der nördlichen Mauer gibt es eine Geheimpassage, die zu einer verschlossenen Tür führt. Die entriegeln wir jetzt souverän mit dem Gold Key, den uns der Were-raven geschenkt hatte – der Weg ist frei zum Lower Level 2. Monstermäßig sollten hier unten die Shadows beachtet werden. Die ziehen im Kampf zwar keine Charakter-Level ab, reduzieren aber die Kraft unserer Helden. Öfters mal rasten, um diesen Effekt wieder auszugleichen. Als erstes angeln wir uns den Teardrop Key, der alle Türen aufschließt. Dann braucht man nur noch ein paar Geheimgänge aufzustöbern und findet schließlich die beiden Schriftrollen von Sasha. Wir lesen sie mit dem Reading Glass: In einer Hand eine Scroll halten, in der anderen die Lupe. Durch diese Informationen gestärkt schreiten wir zur nächstgelegenen Nebelwand.

Undead Forest

Im Wald, da sind die Räuber... oder die Monster, wenn man sich in den Undead Forest wagt. Was erwartet uns hier außer frischer Luft und vielen Killerbäumen? Zwei Morningslords' Seeds müssen eingesammelt werden. Ein Päckchen finden wir inmitten eines Steinkreises, das andere liegt inmitten anderer Gegenstände in der Gegend rum. Mit den Seeds gehen wir zu der Nebelwolke, die sich auf der Automap am nächsten an der Barriere rechts befindet. Dadurch werden wir in die Vergangenheit befördert – praktisch, denn dadurch lassen sich zwei weitere Seeds aufsammeln.

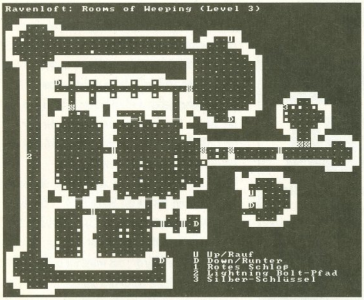
In jedem der inneren Steine im Kreis um die Mighty Oak wird jetzt eine Seed-Ladung deponiert. Die Eiche explodiert ob soviel Saatkraft und spuckt dabei das Amulet of the Ravenkind aus. Mit diesem Schmuckstück im Gepäck statten wir Schloß Ravenloft einen letzten Besuch ab.

Ravenloft – das Finale

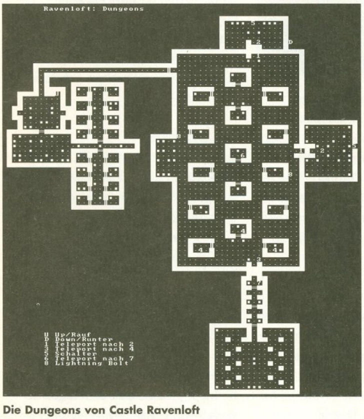
Jetzt kommen wir auf die Weeping Rooms in Level 3 zurück, mit denen man während des letzten Besuchs noch nicht viel anfangen konnte. Zuerst besorgt man sich den Silver Key und spaziert damit wieder nach unten in den Lower Level des Schlosses. Von da aus treppauf in den Secondary Tower; ganz oben wird ein Fighter befreit, der unsere Party verstärkt.

Jetzt in den Main Floor, wo wie uns den Blood Bat Key holen. Zurück in die Weeping Rooms: In der Mitte taucht nach Schalterbetätigung ein Raum hinter einem Bücherregal auf. An der





Die Weeping Rooms in Castle Ravenloft



Die Dungeons von Castle Ravenloft

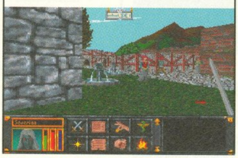
Wand ist ein Schloß, das mit dem Blood Bat Key geknackt wird. Wir landen in einem weiteren Treppenhaus, das runter in die Dungeons führt. Auf dem Stockwerk davor ist die Vistani-Karte »The Mysts«, ein weiterer essentielles Objekt, das sich in unser Inventar gesellt. Zeit, sich die Dungeons und damit Graf Strahd persönlich vorzunehmen.

Das erste Puzzle wartet im Crypts Room: In die beiden Seitengänge gehen und dort jeweils die Schalter betätigen. Damit wird die Gruft in der Mitte geöffnet, die uns bei Betreten in den dritten Seitengang teleportiert, der sonst nicht zugänglich ist. Am Ende des Südgangs wartet unser alter Freund Strahd. Um den Endkampf bestehen zu können, sollte die Party natürlich bestens ausgeruht sein. Die allerwichtigste Waffe ist das Amulet of the Ravenkind. Während des Kampfes sollte die Party ständig in Bewegung bleiben. Strahd teleportiert gerne in der Gegend herum und schmeißt ein paar fröhlich flackernde Feuerbällchen. Setzen Sie vor allem den Sunblast-Spell des Amuletts ständig ein. Früher oder später wird der Flattermann zerschmaucht zu Boden gehen. Um das Spiel zu beenden, müssen wir jetzt nur noch Lord Dehlt's Symbol aufsammeln und Trimia's Catalog benutzen. Es folgt ein hübscher kleiner Abspann, der uns wackere Helden dezent mit der Möglichkeit eines Nachfolgespiels vertraut macht. Wen wundert's? (hl)

KOMPLETTLÖSUNG

ELDER SCROLLS: ARENA

Im Eiltempo durch riesige Dungeons: Wir machen den Weg frei.



Unser Leser Torsten John war fleißig und hat uns die Komplettlösung zu »Arena« geschickt. Ihre augenblickliche Position (in Koordinaten) erfahren Sie übrigens, wenn Sie in der normalen 3D-Sicht die Taste »F2« drücken. Die Nordostecke einer Karte ist dabei (0/0), die Nordwestecke meist (100/0), etc.

Allgemeines

Nehmen Sie die Stabsuche erst in Angriff, wenn Ihr Charakter bereits einige Erfahrungslevel gemeistert hat. Hierzu gibt es einen recht billigen Trick: Sobald Sie es mit ein oder zwei Stadtwachen aufnehmen können und etwas Geld haben, sollten Sie sich eine Magiergilde und eine benachbarte Schmiede aussuchen. Kaufen Sie in der Magiergilde möglichst viele Heiltränke und gehen Sie zum Eingang der Schmiede. Jetzt speichern und das Geschäft betreten. Bestehlen Sie den Schmied, was meist nicht klappen wird, und töten Sie die erscheinenden Wachen (unter Benutzung der Heiltränke). Danach können Sie die erbeuteten Gegenstände an den Schmied verkaufen, woraufhin Sie sich in der Magiergilde (wo natürlich auch ein Diebstahlsversuch unternommen werden kann) wieder neue Heiltränke kaufen. Wiederholen Sie diese Prozedur mehrmals, und Sie klettern schnell einige Level empor. Das gute bei diesem Trick ist, daß Sie nach dem Verlassen des Gebäudes aus dem Gedächtnis der Wachen gestrichen sind – keine Verfolgungsgefahr, falls Sie fliehen müssen!

Noch ein Tip: Da Sie nur dann eine Artefakt-Mission erhalten, wenn Sie keines haben, kann die Wahl des richtigen Artefakts für die schwereren Dungeons lebenswichtig sein. Besonders empfehlenswert ist die Ebony Blade, da die beim Gegner verursachten Schadenspunkte der eigenen Lebensenergie gutgeschrieben werden!

Irgendwann werden Sie die Hauptstory verfolgen wollen und die 8 Stabstücke suchen. Die Stabsuche ist nach dem folgenden Prinzip aufgebaut: Ein Traum gibt Ihnen einen Tip, wo der nächste Stabteil zu suchen ist. Bei der Örtlichkeit angekommen, gibt's einen Auftrag vom örtlichen Palast oder Obermagier, und nach dessen Erfüllung bekommen Sie gesagt, wo der Stabteil verborgen ist. Haben Sie diesen glücklich gefunden, gibt's bei der nächsten Rast wieder einen Traum, usw.

1. Stabteil

Die Königin im Palast von Rihad (Hammerfell) verspürt ein dringendes Bedürfnis nach einem bestimmten Schriftstück. Selbiges befindet sich in Stonekeep auf einer Insel (72/18).

Bringen Sie das Schriftstück der Königin, die Ihnen nun zum Dank verrät, wie Sie an das 1. Stabstück kommen (es wird in Zukunft nicht mehr darauf hingewiesen, daß Sie nach Erledigung der jeweiligen Aufgabe zum Auftraggeber zurück müssen).

Gehen Sie nun in den Fang Lair und nennen Sie der Rätseltür (88/95) »2« als Antwort. Danach schließen Sie mit dem Schlüssel aus der mittleren Zelle (94/95) die Tür auf. In der 2. Etage ist bei (64/71) eine Rätseltür (Antwort: »Glove«), dahinter verbergen sich einige Hellhounds. Haben Sie diese überwunden (z.B. durch »Resist Fire«), sollten Sie auch schon den 1. Stabteil finden.

2. Stabteil

Vergessen Sie nicht zu rasten und begeben Sie sich dann in Winterhold (Skyrim) zur dortigen Magiergilde. Ihr Auftrag führt Sie in das Fortress of Ice, in dem bei (7/22) Stufen nach oben führen. In der 2. Etage ist bei (44/5) eine Rätseltür (Antwort: »Wind«), dahinter befindet sich die gesuchte Steintafel.

Nach erledigter Aufgabe sollten Sie im Labyrinthian zuerst den Mittelgang betreten und dadurch die Geschichte erfahren. Betreten Sie nun Tor 1 und gehen Sie bei (41/42) die Treppe hinab, was Sie zur Domäne von Mogrus führt. Dort befindet sich bei (6/6) ein weiteres Rätsel (Antwort: »Nothing«), nach dessen Beantwortung Sie den Schlüssel aus der Nachbarzelle nehmen können.

Nun geht's wieder nach oben, wo durch Öffnen der ersten magischen Tür ein Tip verraten wird. Gehen Sie danach über Tor 2 die andere Treppe (59/42) hinunter in die Domäne von Kanen. Hier gibt es bei (82/90) ein weiteres Rätsel (Antwort: »Hourglass«) und gleich daneben den 2. Schlüssel. Laufen Sie abermals zurück nach oben. Jetzt trennt uns nur noch eine läppische Tür vom 2. Stabteil. Die Antwort auf das Rätsel lautet »Key«.

3. Stabteil

Ihr nächstes Reiseziel auf der Stabsuche ist Eldenroot (Valenwood). Im Palast erhalten Sie einen Auftrag, im Selene's Web ein gewisses »Herz« zu suchen. Bei (28/22) den Schlüssel nehmen und damit bei (53/29) die Tür aufschließen. Gehen Sie bei (51/33) die Stufen runter. Das Gesuchte liegt hinter der Tür bei (32/40), die durch den im Brunnen bei (16/69) verborgenen Schlüssel geöffnet wird.

Gehen Sie im Elden Grove zunächst an der linken Wand entlang, bis Sie die Stufen bei (11/87). erreichen. Ab nach unten und bei (13/85) das Rätsel mit »Time« beantworten! Um nicht naß zu werden, besteigt man bei (56/87) das wartende Boot, mit dem erst west- und dann nordwärts gepaddelt wird. Verlassen Sie Ihr Gefährt an der Plattform bei (79/31). Danach versperrt mal wieder eine Rätseltür den Weg (80/25), die Sie durch die richtige Antwort »Footsteps« schwer beeidnrucken. Verlassen Sie hier das Boot und überwinden Sie bei (80/25) die dortige Rätseltür mit der Antwort »Footsteps«. Dahinter liegt der dritte Stabteil.

4. Stabteil

In Corinth (Elsweyr) die Magiergilde aufsuchen. Der hier erhaltene Auftrag will im Temple of Agamanus erledigt sein. Nehmen Sie dort bei (47/45) die Stufen in die 2. Etage, und dann nochmals bei (22/2) in den 3. Level. Hier befindet sich bei (47/41) die gewohnte Rätseltür (»Sun«) und gleich dahinter die Steintafel.

Wandern Sie jetzt zur Hall of Colossus und benutzen Sie die Treppe bei (34/52). Nun finden Sie bei (77/52) eine Tür mit Eisenschloß, an der man sich durch gezielten Sprung vorbeimogelt. Wiederholen Sie dies bei den folgenden Türen, bis Sie bei (96/52) die Treppe erreichen. Ganz unten umgeht man die magisch verschlossenen Türen per »Passwall« und löst bei (84/47) das Rätsel (Antwort: »108«). Nun müssen Sie noch einige Homunculi besiegen und bei (70/51) den vierten Stabteil mitgehen lassen.

5. Stabteil

In Lillandril (Summurset) wie gewohnt die Magiergilde aufsuchen. Der gesuchte Kristall befindet sich im Tempel des Mad God (Bard's Tale-Fans erinnern sich sicherlich an Tarjan...), wo Sie bei (43/74) in die 2. Etage steigen sollten. Beantworten Sie bei (64/44) das Rätsel mit »Torch«, woraufhin der Weg zu einer Tür bei (20/5) frei wird. Das war's auch schon!

Nun werden Sie zum Crystal Tower geschickt. Gehen Sie bei (37/6) in die 2. Etage und bei (4/2) ins 3. Stockwerk. Dort finden Sie bei (8/38) Ihre persönliche Zelle (wie nett!) und bei (8/44) eine weitere Zelle, in der Fire Daemons die Stufen 5/47) bewachen.

Haben Sie es bis hierhin geschafft, sollten Sie die Rätseltür bei (36/28) durch Eingabe von »Egg« überwinden, und sich danach bei (36/37) den fünften Stabteil schnappen.

6. Stabteil

Ihr nächstes Rundreiseziel ist Camlorn (High Rock). Dort vermißt die Brotherhood of Sed einen ihrer Brüder. In den Mines of Khuras befinden sich bei (53/58) Stufen nach unten, danach kann man bei (22/86) die Schriftrolle und auch den Verschollenen finden.

Die Crypt of Hearts hat 4 Etagen: In der ersten findet man die Stufen zum nächsten bei (51/4), in der zweiten bei (56/52) und in der dritten bei (56/59). Entfernen Sie in der dritten Etage einfach bei (58/54) zwei Südwände, um sich den Weg deutlich zu verkürzen. Der 6. Stabteil befindet sich im Zentrum bei (30/32), er wird von einigen Fire Daemons bewacht. Am einfachsten ist es, bei (50/48) zwei Wände nach Osten zu entfernen und dann galant in die Mitte zu schweben.

7. Stabteil

Suchen Sie in Stormhold (Black Marsh) die Conclave of Baal auf. Die Vault of Gemin hat 2 Stockwerke. Bei (42/61) gelangt man in das untere, wo dann wie üblich eine Rätseltür (48/91) im Weg steht. Die Antwort: »Onion« bringt Ihnen die Steintafel ein. In Murkwood muß bei (62/72) durch Eingabe von »Love« eine weitere Rätseltür überwunden werden, bevor man ein Stockwerk tiefer steigen kann. Dort versperrt bei (61/77) eine Rätseltür den Zugang zum 7. Stabsegment. Des Rätsels Lösung: »Water«.

8. Stabteil

Langsam nährt sich die Sightseeing-Tour ihrem Ende: Schauen Sie in Ebonheart (Morrowind) im Palast vorbei und holen Sie sich ihre letzte Teilaufgabe. Nun gehen Sie im Black Gate (Gruß von Ultima?) an der Stelle (84/62) nach unten und lösen das Rätsel (Antwort: »Rain«). Holen Sie sich bei (115/22) den Ruby Key und schließen Sie mit diesem bei (92/100) die Tür auf. Der Fundort des Hammer of Gharen ist (91/116).

In Dagoth-Ur befinden sich bei (92/49) die Treppen zum nächsten Stockwerk. Dort angekommen, geht's durch eine Serie von fünf Türen (92/31 bis 92/19), die mit »Pick« oder »Open« (oder notfalls per »Passwall«) überwunden werden. Schließlich gelangen Sie über (92/14) ins unterste Geschoß. Arbeiten Sie sich hier bis nach (50/50) vor, wo der letzte Stabteil schwebt. Man erhält ihn durch die Antwort »E«.

Finale

Das Finale findet – natürlich – in der Imperial City statt. Der Palast ist nichts anderes als ein großes Dungeon, in dessen 4. Stockwerk das für uns Wesentliche geschieht. Die jeweiligen Stufen dorthin befinden sich im 1. Level bei bei (3/4), im zweiten bei (5/46) sowie (29/20), und im dritten bei (46/18) bzw. (45/30). In der letzten Etage trifft man auf ganze Horden von Lichs, die zu überwinden selbst einem erfahrenen Helden nicht leicht fallen dürfte. Hinter zwei Türen bei (9/16) bzw. (31/46) liegt ein Lavasee. In dessen Mitte (24/31) kann man gegen Tharn antreten, der allerdings unverwundbar ist und einen entsprechend unangenehmen Gegner darstellt. Es ist also etwas besser für die erfolgreiche Fortsetzung Ihrer Karriere, wenn Sie stattdessen aus der Zelle bei (26/24) einen Mithril Key holen und damit die Tür bei (22/24) aufschließen.

Jetzt müssen Sie nur noch den roten Edelstein anklicken, woraufhin es eine kurze Endsequenz zu sehen gibt.

Wundern Sie sich nicht, wenn Sie nach den Lobeshymnen wieder in der Imperial City landen: Arena ist als Spiel mit offenem Ende konzipiert. (la)



Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu anderen Themen rund um den Computer äußern? Unsere Briefecke ist das richtige Forum: Schreiben Sie bitte an den DMV Verlag, Redaktion PC Player, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing.

Wer hat da gesagt, wir bewerten zu streng?

Ich glaube mich zu erinnern, daß Ihr in einer der letzten Ausgaben ein bißchen Selbstkritik über Eure Aufmachung geäußert habt. Ich finde sie sehr gut, freundlich und einladend. Die Farben sind ansprechend, rundherum einfach super.

Anfang 1993 machte ich mich auf und führte mir diverse Computerzeitschriften zu Gemüte. Ich muß Euch gratulieren: Ihr habt eindeutig gesiegt. Sicherlich ist es schon vorgekommen, daß andere mit diesem oder jenem Spiel den Testbericht einen Monat vorher hatten. Was habe ich jedoch davon, wenn dort 90 Prozent aller Spiele super oder gut bewertet sind? Bei Euch ist das anders. Auch die Meinung Eurer Testpiloten ist meist zutreffend, man kann sich darauf verlassen. Vielleicht könntet Ihr mal veröffentlichen, welche Vorlieben die einzelnen Redakteure haben?

Unfair finde ich, wenn Ihr einem den Mund mit einem Test wässerig macht und nirgends steht, wann das Spiel endlich auf den Markt kommt. Was bleibt sind Warten und unzählige Kilometer, bis man das gute Stück nach vier bis acht Wochen erwischt hat. Könnt Ihr nicht wenigstens ein ungefähres Datum angeben?

Beim Durchblättern der letzten Ausgaben dachte ich, ich traue meinen Augen nicht. Da gibt es tatsächlich Spiele mit Wertungen unter 50 Prozent, die 1,5 Seiten in Anspruch nehmen. Glaubt Ihr wirklich, daß ein Vernünftiger nach diesem Testergebnis noch das Spiel kauft? Ich jedenfalls sehe auf die Punktzahl und lese den Test nicht mehr durch. Wozu auch, schade ums Papier. Da könntet Ihr zu den guten Spielen mehr schreiben. **(Armin Spätauf, A-Graz)**

Das Lob zu unseren »realistischen« Wertungen hat uns besonders gefreut. Die 50 Prozent-Marke bei den Wertungen soll ein echter Eichstrich für den Durchschnitt bleiben. Die sparsame, strenge Vergabe von hohen Wertungen halten wir für die einzige Methode, um eine seriöse Kaufberatung zu liefern (auch wenn es manchmal langwierige Diskussionen mit einzelnen Vertretern aus der Softwareindustrie mit sich bringt, die greinend darauf verweisen, daß die meisten ihrer Programme in den »Wir finden alles toll«-Magazinen höher bewertet werden als bei uns).

Unsere Tests timen wir so, daß die vorgestellten Spiele bei Erscheinen der Ausgabe eigentlich schon in den Geschäften sein müßten oder etwa binnen zwei Wochen folgen. Wenn es doch mal zu Ausreißern kommt, liegt das an kurzfristigen Terminänderungen der Hersteller.

Auch den weniger gut bewerteten Spielen wollen wir mindestens eine Seite einräumen. Die Wertungszahl, die unten dran steht, repräsentiert die Meinung unserer Tester – aber die ist natürlich subjektiv. Es ist uns wichtig, genau zu analysieren und zu begründen, wie wir zu dieser Meinung gekommen sind, damit sich jeder Leser ein eigenes Bild machen kann. Und noch mehr über die guten Spiele schreiben? Die werden mit drei bis fünf Seiten ohnehin fürstlich behandelt.

Kürzt die Zukurzgekommenen!

Bis auf folgende Ausnahmen ist Eure Zeitschrift sehr informativ und von den Themen her ausgewogen und gut gelungen.

Ich meine die zusätzlichen Themen wie Grundlagenartikel, Hardeware-Trends und -Probleme. Die sind der Hauptgrund, der mich jeden Monat dazu bewegt, die PC Player zu kaufen; sie müssen bleiben.

Nun zur konstruktiven Kritik: Spiele, die in Eurer Wertung unter 70 Prozent liegen, sollten nicht mehr als eine Seite in Anspruch nehmen, Spiele unter 50 Prozent dagegen nur eine halbe Seite. Ich lese in solchen Fällen sowieso nur die Meinung des Redakteurs, wie bei »Rasenmähermann« oder »Big Sea«.

Ich finde, daß Ihr auch bei den besseren Spielen nicht so ins Detail gehen solltet, denn um die Bedienung zu erlernen, gibt es doch wirklich eine Anleitung in der Packung.

(Thorsten Hohmann)

Wir hatten das Thema schon beim Brief von Armin aus Graz. Es ehrt uns, wenn Du Dich blind auf unsere Meinung verläßt. Wir wollen durch einen relativ ausführlichen Beschreibungstext aber auch eine neutrale Schilderung des Programmablaufs bieten. Zudem verschlingt alleine der dicke Wertungskasten mit den technischen Angaben eine Viertelseite. Wieviel Text da bei Halbseiten-Tests bleibt, sieht man bei unseren Besprechungen von CD-Umsetzungen. Um ein völlig neues Programm zu beschreiben, reicht das einfach nicht aus. Prinzipiell schließen wir uns Deiner Formel an: Je besser das Spiel, desto ausführlicher sollte der Test sein.

Also, wir kreuzen mal »Anstoss« mit »Sensible Soccer«...

Da ich ein begeisterter Computer-Fußballspieler bin, würde es mich sehr interessieren, ob es ein Spiel gibt, das »Sensible Soccer«, den »Bundesliga Manager Pro« und »Anstoss« vereint? Sensible Soccer ist ein gutes Actionspiel, es fehlt

jedoch die Möglichkeit, sich durch einzelne Ligen durchzuarbeiten und aufzusteigen. Hat man eine Liga gespielt, hat man gewonnen, sonst passiert nichts. Andererseits fehlen mir bei »Anstoss« und BMP die Action-Elemente, mit denen das Spiel der Mannschaft beeinflußt werden kann.
Da diese Spiele relativ wenig Speicherplatz benötigen, muß es doch möglich sein, ein Spiel zu kreieren, das sowohl geschicktes Management, als auch volle Spielaction bietet. Ich erinnere mich, daß es am C 64 ein Spiel namens Superstar Soccer gegeben hat. Ich bin mir sicher, daß ich nicht der einzige bin, der sich so ein Spiel wünscht. Es ist doch lustiger, wenn man auch selbst steuern kann.

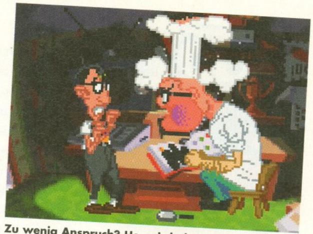
(Stefan Pachowsky, A-Wien)

Anco hatte vor ein paar Jahren diese Idee realisiert: »Player Manager« erschien seinerzeit zwar für Amiga und Atari ST, aber meines Wissens nach nie für den PC. Das neue »Sensible World of Soccer« von Renegade will auch in diese Richtung gehen, doch da wird die PC-Umsetzung kaum vor Anfang '95 erscheinen. Aber von wegen »wenig Speicherplatz benötigen«: Bei neuzeitlichen Strategiemonstern wie »Anstoss« oder dem kommenden dritten »Bundesliga Manager« werden ganz beachtliche Berge von Daten und Berechnungen durchs RAM geschoben.

Wenn der Postmann einmal klingelt

Es war an einem schönen Samstagmorgen, als der Postbote klingelte und mir, im Tausch mit 90 Franken, ein Päckchen aushändigte. Es war die CD-ROM-Version von »Day of the Tentacle«. Bis Mittag war das Ding betriebsbereit und mein Freund und ich begannen draufloszuzocken.
Doch nach einem Tag, genauer gesagt am Sonntagabend, schauten wir uns recht verblüfft an. Auf dem Monitor flimmerte tatsächlich schon die (zweifelsfrei witzige) Schlußsequenz vorüber. Beim Nachrechnen kamen wir auf neun Stunden bis zur Lösung. Es muß nicht extra erwähnt werden, daß keiner von uns auch nur ins Hintbook gelinst hatte.
Nein, im Ernst: The Day of the Tentacle ist sicherlich ein erstklassiges Adventure, doch der Anspruch, der an den Spieler gestellt wird, ist nicht sehr hoch.
Mir gefällt der momentane Hang zur Vereinfachung nicht, den die Produzenten an den Tag legen. Rücksichtslos werden bei Rollenspielen die Charakterwerte gekürzt und verkommen so zu stupiden Hackspielen. Adventures werden ihrer Knacknüsse beraubt, so daß alles wunderbar schnell durchspielbar ist. Keiner hängt frustriert an einer Stelle fest. Sicher sieht alles viel besser aus und klingt auch schöner, aber die Programmierer sollten einsehen, daß der Käufer keine interaktive Grafikdemo will, sondern ein Programm, das anspruchsvolle Unterhaltung bietet und lange Zeit beschäftigt.
Ich denke, ich stehe mit meinen Ansichten nicht alleine auf weiter Flur und hoffe, daß einige Spielehersteller ihren Kunden wieder etwas mehr Vertrauen schenken.

(Andre Wegmüller)


Zu wenig Anspruch? He, wir haben einen Freiwilligen gefunden, der Day of the Tentacle öffentlich bemeckert!

Die alte Zwickmühle: Die Mehrzahl der Spielekäufer greift gerne zu Programmen mit gemäßigtem Schwierigkeitsgrad; andererseits lechzen die Experten nach hartem Stoff. Aber ernsthaft: Selbst wenn Ihr Day of the Tentacle schon nach neun Nettostunden durch hattet und Euch dabei glänzend unterhalten habt, war es doch keine sooo schlechte Investition?
Für Liebhaber härterer Nüsse gibt es immer noch Alternativen: An Gabriel Knight spielt Ihr beispielsweise wesentlich länger – ob es deshalb genauso viel Spaß macht wie das »kurze« Tentacle, wage ich aber zu bezweifeln.

Hardware und Humor – das kommt selten vor!

Euer Magazin ist derzeit das beste auf dem Markt, es sucht seinesgleichen. Am besten gefallen mir Starkiller und das Finale. Allerdings gehen mir in letzter Zeit die Hardwareseiten (Tests von Sound- und Grafikkarten, CD-ROMs) ab. Meiner Meinung nach habt Ihr Mortal Kombat zu streng bewertet. Es ist außerdem sinnlos, wegen moralischer Bedenken dieses Spiel nicht zu kaufen bzw. das Kind es nicht kaufen lassen, weil man es doch irgendwie in die Finger bekommt.

(Thomas Hutter)

Wir können schwerlich in jeder Ausgabe neue VGA-Karten testen, aber in den letzten Monaten bis Du sicherlich auf Deine Kosten gekommen (CD-ROMs in der 5, Soundkarten in diesem Monat). Bei unseren Wertungen gibt's keinen Moralmalus; den muß jeder einzelne Spieler nach persönlichen Empfinden für sich bestimmen.

Wann sind wir veraltet?

Ihre Zukunftsaussichten bezüglich der Hardwaretrends (»Morgen schon veraltet?« aus PC Player 4/94) scheinen mir vorsichtig abgeschätzt zu sein.
Mehr als 8 MByte werden Spiele wohl auch in Zukunft nicht brauchen? Widerspruch: Hätten Sie jemandem vor zwei Jahren erzählt, daß heute 4 MByte Hauptspeicher als Minimum vorausgesetzt wird, wäre diese Vorhersage als utopisch abgetan worden. Wenn sich Spiele mit SVGA-Grafik und gar mit Hi- oder True-Color-Grafik durchsetzen, sind 16 MByte RAM und mehr durchaus sinnvoll.
Wenn die Hardwarekäufe zu vorsichtig geplant werden, kommen die meisten bereits ein Jahr später nicht um Neuinvestitionen herum, soll der Anschluß an die in Zukunft aktuellen Anforderungen nicht verloren gehen. Um heute die neuesten Spiele befriedigend spielen zu können, ist z.B.



ein 486-DX2 mit Local-Bus-VGA, 4 MByte RAM und CD-ROM zu empfehlen. Vor eineinhalb Jahren erschien das noch utopisch.

Ganz allgemein kann man beobachten: Die Leistungsfähigkeit und Kapazität der PC-Hardware-Komponenten verdoppelt sich momentan in einem Zeitraum von ein bis zwei Jahren! Daher sollte die Überschrift Ihres Artikels mit einem Ausrufezeichen enden: »Morgen schon veraltet!«

(Alexander Kowalski)

Mal ganz ehrlich: Bei welcher Hardware-Anschaffung kann man heute sicher versprechen, daß sie in zwei Jahren noch auf der Höhe der Zeit sein wird? Unsere Prognosen bezogen sich auf die nähere Zukunft und so schnell wird keine Spielefirma wahnsinnig genug sein, einen Titel zu veröffentlichen, der 16 MByte RAM benötigt.

Das Lästige an PCs ist bekanntlich die Tatsache, daß man gelegentlich um Upgrades bei den Innereien kaum vorbeikommt. Doch das Schöne an PCs ist der Nebeneffekt, daß die Software dadurch technisch immer imposanter werden kann. Mit einem Game Boy hätte man solche Sorgen freilich nicht...

Jetzt haben wir's: Die Eltern sind schuld!

Ich finde, Sie haben schon recht mit Ihrer Einleitung »Jugendschutz oder Werbemasche?« (PC Player 4/94), denn Kinder und Jugendliche sollten wirklich nur Software kaufen können, die auch ihrem Alter entsprechend »harmlos« ist. Schließlich bekommen alle Kids schnell die Codes bei Mortal Kombat heraus. Das kommt dem Flop der vielen Sicherheitsverschlüsse von Medikamenten und Haushaltsmitteln gleich.

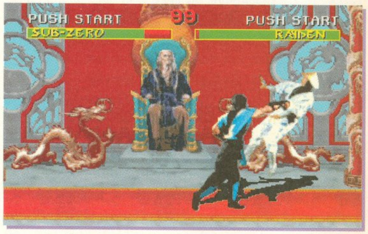
Es wäre gut, wenn beim Kauf eines Spieles ab 18 der Ausweis verlangt würde. Für einen volljährigen Käufer wäre das nicht sehr aufwendig. Jedoch sehen die Softwareanbieter darin eine Beschneidung der potenziellen Käuferschicht. Es ist doch egoistisch, sich über die steigende Jugendkriminalität zu beschweren und gleichzeitig aus kommerziellen Gründen nichts dagegen zu tun.

Also, um ehrlich zu sein, komme ich mir recht veralbert vor, wenn ich irgendwelche Codes herausfinden soll, um das zu erhalten, wofür ich bezahlt habe. Als Schüler der Oberstufe habe ich schließlich nicht alle Zeit der Welt und der Spielspaß nimmt auch ab.

Ich denke, daß vielen Eltern gar nicht bewußt ist, was ihre Kinder so spielen und man ihnen daher die Hauptschuld geben muß.

(Dirk Sawon)

Lenhardtsche Privatmeinung: Die steigende Jugendkriminalität mag ja auf vieles zurückzuführen sein, aber doch nicht einzig und allein auf Spiele? Vereinfachte Gegendarstellung: Besser, die Kinder hocken im Wohnzimmer vor ihrem Nintendo, als daß sie in der Gosse herumlungern. Und die bösen Eltern können doch den Nachwuchs nicht bei jeder Freizeitaktivität permanent beschatten – das sagt sich leicht, sorgt in der Praxis aber für entnervten Nachwuchs und noch entnervtere Erzieher.



Alle reden über das Gewaltspiel Mortal Kombat – und schon klettert es in den Verkaufscharts nach oben...

Schaut's halt aufs Board!

Ich habe gerade die letzten PC-Player-Hefte durchgelesen und nichts gefunden, was mir änderungswürdig erscheint. Einzig die teilweise extrem blöden (entschuldigt den Ausdruck, es trifft aber genau auf den Punkt) Technikfragen solltet Ihr weglassen. Es kann doch keiner im Ernst fragen, warum ein Spiel zu wenig Speicher meldet, nachdem er einen CD-ROM-Treiber installiert hat oder ob sein Board Local-Bus ist oder nicht. Ein Blick ins Handbuch genügt, eventuell ein vergleichender Blick aufs Board.

Außerdem fehlte mir ein Kompatibilitätstest von Novell-DOS mit Spielen. Die Tests mit anderer Software wurden von »seriösen« Zeitschriften durchgeführt, jedoch mit Unterhaltungsprogrammen beschäftigen die sich nie. Aber jetzt ist es zu spät, ich hab's schon bestellt.

Dieser Brief soll auch ein kurzes Dankeschön an die Dinosaurier unter den deutschen Spieletestern sein, die mich nun seit 10 Jahren in Sachen Computerspiele fast perfekt beraten haben und es hoffentlich noch lange tun werden.

(Richard Spiller)

Bevor jetzt jemand einen Anschlag auf den Technik-Treff befürchtet: Nach unseren Umfrageergebnissen zählt diese Rubrik zu den beliebtesten in PC Player und wird keinesfalls reduziert. Wenn für einige Profis hier nichts Neues drinsteht, dann mögen sie gnädig darüber hinweglesen – nicht jeder PC-Besitzer ist zum Universalgenie geboren.

Die beiden Dinosaurier grüßen herzlich zurück – und wie auf Bestellung setzt sich unser Bobosaurus in dieser Ausgabe mit Novell-DOS 7 auseinander...

SO ERREICHEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion können Sie entweder per Post oder per E-Mail schicken. Unsere Postadresse:
Redaktion PC Player, DMV Verlag, Gruber Straße 46a, 85586 Poing.
Unsere E-Mail-Adresse: Compuserve-Benutzer mailen einfach an PC PLAYER (71333,2206) (mit Komma!). Benutzer anderer E-Mail-Systeme (Internet & Co.) erreichen uns auf 71333.2206@compuserve.com (mit Punkt!). Eine Fido-Adresse haben wir (noch) nicht.

TECHNIK TREFF

Sie fragen, wir antworten:
Tips und Tricks rund um den PC

TIPS & TRICKS

Ich glaub', mein Joystick hakt

Jedesmal, wenn ich »Wing Commander 1« auf meinem 486 DX2-66 spiele und den Joystick ein bißchen bewege, hängt sich der Cursor am unteren Bildschirmrand auf. Bei anderen Spielen gibt es auch Macken, bei »Jurassic Park« kann ich mich manchmal nicht nach rechts drehen oder rückwärts gehen. *(Michael Köhn, Uelzen)*

Das kann zwei Gründe haben: Vielleicht ist der Joystick kaputt, vielleicht aber auch die Joystick-Karte (Gameport) einfach viel zu langsam für den PC. Ältere Billigkarten kommen mit dem Tempo des DX2-66 nicht mehr mit. Da hilft nur der Kauf eines neuen Gameports.

Wieso cacht das Ding nicht?

Durch den Austausch meines Motherboards bin ich unter anderem in den Genuß von 256 KByte Cache gekommen. Meine Festplatte ist aber trotzdem bedeutend langsamer als die meines Freundes, der auch 256 KByte Cache hat. Was muß ich tun, damit die Festplatte mehr Tempo bekommt? *(Gordon Melzer, Weissenfels)*

Der Cache auf der Platine ist ein Cache für das RAM, nicht für die Festplatte. Das RAM ist normalerweise schon zu langsam für einen flotten 486er. Der Cache mit sehr teurem Spezial-RAM umgeht dieses Nadelöhr. Für das Beschleunigen der Festplatte braucht man ein eigenes Cache-Programm, beispielsweise SMARTDRV, welches jedem MS-DOS seit Version 5.0 beiliegt.

Amiga-Recycling

Ich möchte in nächster Zeit von Amiga auf PC umsteigen. Kann ich da meinen Monitor »1084S« auch an einen PC anschließen? Was bedeutet »flimmerfrei / NI«? Gibt es einen großen Unterschied zwischen 50 MHz und 66 MHz? *(Marco Dom, Fulda)*

Der Amiga-Monitor hat am PC ausgedient. Während ältere Amiga-Modelle maximal Bildwiederholfrequenzen von bis zu 60 Hz liefern, fangen PCs erst bei 60 Hz an und laufen meistens mit 70 Hz und mehr – das verkraftet der Monitor nicht. NI steht für Non-Interlaced: Mit Interlacing wird ein Bild in zwei Hälften geteilt, die in schneller Abfolge nacheinander gezeigt werden und so eine höhere Auflösung vortäuschen. Wenn ein Monitor sich als Non-Interlaced bezeichnet, kann er meistens die Auflösung von 1024 mal 768 Punkten in echten 60 oder 70 Hz ohne das lästige Flimmern anzeigen. Der Unterschied zwischen 50 und 66 MHz ist bei vielen Spielen kaum zu merken; wer seinen PC aber auch für Anwendungen und Windows benutzt, ist um jede Geschwindigkeitsreserve dankbar.

Ich will Stereo!

Ich habe eine Stereo-Soundkarte in meinen PC eingebaut. Viele Spiele sind trotzdem ganz eindeutig in Mono, beispielsweise Rebel Assault. Brauche ich jetzt etwa eine 16-Bit-Soundkarte? *(Bernd Scholz, Jüchen)*

Nein, die meisten Spiele sind tatsächlich in Mono. Der Grund: Stereo-Sound braucht theoretisch doppelt so viel Platz. Die ersten CD-ROM-Spiele in Stereo sind aber in Arbeit.

Kein Platz für Doublespace

Ich habe einen 486/40 mit 4 MByte RAM bekomme aber viele Spiele nicht zum Laufen. Der Arbeitsspeicher reicht einfach nicht aus. Boot-Disketten helfen auch nichts, selbst wenn das Spiel sie selbst anlegt (Comanche). Liegt das am Doublespace? Oder ist ein Maustreiber defekt? Der hinterläßt nämlich immer wieder Spuren auf dem Bildschirm. *(Simon Maschke, Pliezhausen)*

Doublespace mag die Festplatte verdoppeln, aber das RAM wird dadurch gewaltig verknappt. Wenn man mit einer kleineren Festplatte leben kann, sollte man in jedem Fall Doublespace meiden. Ansonsten hilft es nur, mit dem Programm »MEMMAKER« das RAM optimieren zu lassen, um Doublespace an anderen Stellen im Speicher zu verstecken. Bei Comanche nützt das aber nichts: Dieses Spiel läßt sich nicht von einer verdoppelten Festplatte starten, da der Treiber für Doublespace in jedem Fall zu viel Speicher frißt. Denn Comanche kann nicht mit EMM386 gestartet werden, welches wiederum für MEMMAKER benötigt wird.

Weniger Platz mit Doublespace

Ich habe Doublespace auf einer 240 MByte Festplatte installiert. Am Anfang waren X Megabyte von 500 MByte frei. Nachdem ich ein paar Spiele installiert habe, waren es nur noch X MByte von 400 MByte, inzwischen sind es nur noch 370 MByte. Warum wird meine Festplatte immer kleiner? *(Michele Cioffi, Wohlen)*

Am Anfang geht Doublespace davon aus, die Festplatte verdoppeln zu können und kommt so auf die 500 MByte. Da sich Spiele oft nur schlecht packen lassen, sinkt die »Kompressionsrate«. Doublespace merkt also, nicht 2,0 mal mehr Platz, sondern nur ca. 1,7 mal mehr Platz anbieten zu können und berechnet daraus dann die neue Maximal-Kapazität. Wer lauter gut zu packende Dateien auf die Festplatte schreiben würde, sähe den umgekehrten Effekt: Die Platte wird immer »größer«, weil Doublespace die Kompressionsrate anpassen kann.

TIPS & TRICKS

Herztransplantation für Einsteiger

Ich will in meinem PC (386 DX 40) eine Local-Bus-486 DX2-66 Platine einsetzen. Ist das zu kompliziert für mich und soll ich die Sache lieber einem Händler überlassen? Läuft »Strike Commander« auch ohne Local Bus-Grafikkarte fließend? Ist ein so umgebauter Rechner genauso schnell wie ein fabrikneuer 486 DX2-66? ***(Christian Husing, Düsseldorf)***

Wer zwei geschickte Hände hat, das richtige Ende an einem Schraubenzieher findet und nicht vor Ehrfurcht im Boden versinkt, wenn er einen Prozessor vor sich sieht, kriegt den Umbau auch hin – aber Vorsicht, eine Umbau-Anleitung wird nicht mitgeliefert! Wer sicher gehen will, daß er nichts kaputtmacht, sollte lieber einen Techniker fragen. Eine Local-Bus-Grafikkarte würde Strike Commander nochmal beschleunigen – völlig fließend läuft es höchstens auf einem superschnellen Pentium. Theoretisch ist ein Umbau nicht langsamer als ein Neukauf. Eine ältere Festplatte kann das System aber genauso bremsen wie die alte Grafikkarte. Aber den Kauf der neuen Karte kann man ja noch ein paar Wochen herauszögern, bis das Geld wieder reicht.

SoundBlaster, WaveBlaster, MidiBlaster

Ich rüstete vor einiger Zeit von »SoundBlaster Pro« auf »SoundBlaster 16« um. Jetzt laufen viele Spiele nicht mehr. Was tun? ***(Andre Rössel, Freiberg)***

Die SoundBlaster 16 ist nicht zur SoundBlaster Pro, sondern nur zum normalen SoundBlaster kompatibel – daran liegt's. Also unbedingt in den Spielen wieder auf SoundBlaster-Modus umschalten.

Ich habe mir eine WaveBlaster gekauft, doch viele General Midi-Spiele stürzen ab. Der Midi-Port ist auf Adresse $300 eingestellt. ***(Andreas Timm, Geesthacht)***

Der Midi-Port muß unbedingt auf $330 umgesteckt werden – dort erwarten ihn fast alle Spiele.

Ich habe einen MidiBlaster, der angeblich den General-Midi-Modus unterstützt. Die mitgelieferten Demos laufen alle, aber Spiele sind in Kombination mit der SoundBlaster Pro 4.0 einfach nicht zum Laufen zu bewegen. Manche meinen sogar, sie würden den MidiBlaster gar nicht finden. ***(Uwe Burckhardt, Rheinstetten)***

Die Soundblaster Pro 4.0 hat leider keinen MPU-Midi-Port (der auch zur PC-General Midi-Spezifikation gehört), sondern nur einen CMS-Midi-Port. Den Demos ist das egal, die Spiele bestehen aber auf MPU. Ohne Austausch der Soundkarte oder Nachkauf eines einfachen Midi-Interfaces mit MPU-Modus geht also leider nichts.

Local Bus ist auch nicht schneller...

Ich habe just auf Local Bus umgerüstet und dabei auch die Grafikkarte modernisiert. Unter Windows ist alles deutlich schneller, aber bei Spielen kann ich beim besten Willen keinen Vorteil sehen. Hätte ich mir die Aufrüstung sparen können? ***(Alexander Diertens, Neumünster)***

Jetzt habe ich einen 486DX2-66 mit Cirrus Logic Local Bus-Karte, da sollte Comanche doch nun superflott sein. Aber bei höchster Auflösung wird geruckelt, was das Zeug hält. Bei meinem Freund ist es sichtbar schneller. Sein Benchmark-Programm meint, daß unsere Prozessoren gleich schnell sind, aber daß meine Grafikkarte langsamer ist. Kann es daran liegen? ***(Martin Niesyto, Hamburg)***

Die vielen verschiedenen Local-Bus-Karten sind tatsächlich unterschiedlich schnell. Da gibt es einige, die unter DOS regelrechte Schleicher sind und dementsprechend auch Spiele ausbremsen. In der Ausgabe 8/93 testeten wir eine ganze Reihe von Karten; für die nächste Ausgabe ist ein neuer Test in Planung. Trotzdem sollte sich ein deutlicher Unterschied zwischen der ISA- und der Local-Bus-Karte zeigen. Wir empfehlen zum Ausprobieren das Programm »3DBench«, welches eine 3D-Simulation simuliert und anzeigt, wie schnell diese auf diesem PC/Grafikkarten-System laufen würde. Wenn der 3DBench-Wert nach Austausch der Grafikkarte von ISA auf Local Bus nicht steigt, dann ist mit der Grafikkarte etwas nicht in Ordnung.

Der richtige Antrieb

Ich habe eine Cirrus-Logic-Grafikkarte. In der Packung waren zwei Disketten mit mehr oder weniger nützlichen Treibern, aber weder Handbuch noch andere Texte. Die mitgelieferten Windows-Treiber laufen einfach nicht. Auch Sim-City 2000 ist nicht zum Laufen zu bringen – es behauptet, ich hätte gar keine Cirrus-Logic-Karte! ***(Thomas Schuster, Neuwied)***

Wenn eine Grafikkarte mit falschen Treibern und ohne Handbücher geliefert wird, sollte man sie dem Händler schnellstmöglich wieder um die Ohren hauen – damit kann ja kein Mensch was anfangen. Ansonsten sollte man immer nur die Treiber verwenden, die der Grafikkarte beiliegen, und auch nur einen einzigen Vesa-Treiber laden. Wer also erst den Vesa-Treiber der Grafikkarte lädt und dann noch dazu einen Vesa-Treiber, der dem Spiel beiliegt, fordert Abstürze heraus. Nur wenn der erste Treiber partout nicht funktioniert, sollte man den zweiten benutzen – aber ohne den ersten zu laden. Gegebenenfalls den alten Vesa-Treiber aus der AUTOEXEC.BAT entfernen. **(bs)**

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns! Wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten.

DMV Verlag
Redaktion PC Player
Technik Treff
Gruber Str. 46a
85586 Poing

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können; bitte senden Sie also kein Rückporto oder frankierte Rückumschläge mit.

WORK IN PROGRESS

PC PLAYER 7/94

IN DER MACHE

◆ FLOTTE FLIEGER

Über den Wolken wird's allmählich eng: Grafisch schicke **Jet-Simulationen** stauen sich im Landeanflug auf Ihre Festplatte. Unser Mann fürs Abgehobene, Florian Stangl, vergleicht die besten High-Tech-Flieger von Strike Commander bis Fleet Defender.

◆ SPÄTE SPIELE

Richtig, wir hatten Ihnen den Test von **Outpost** schon für diese Ausgabe versprochen. Nicht böswillige Redakteure, sondern unpünktliche Programmierer sorgen für die Verschiebung in den nächsten Monat. Hoffentlich bleibt's dabei....

◆ TRÖSTENDE TIPS

Schnelle Lösungen, feine Tricks – unsere praktische Lebenshilfe für Spieler in der Not wird fortgesetzt. In der kommenden Ausgabe gibt es zum Beispiel einen ausführlichen Piloten-Strategielehrgang für **Aces over Europe**

BILD: INTEL



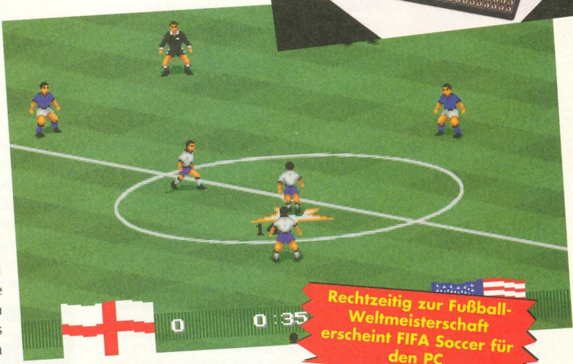
DX4 kommt – muß der Pentium zittern???

▶ DX4 ALS PENTIUM-KILLER?

Der nächste Prozessorschock steht an. Als Alternative zur High-End-Kombination Pentium + PCI steht das dynamische Duo DX4-Prozessor + Local Bus in den Startlöchern. Ist es wirklich schneller, billiger und damit ideal für höchste Spieleansprüche geeignet? Unser Hardware-Papst Boris Schneider wollte das natürlich selber ausprobieren und berichtet nächsten Monat von seinen Erkenntnissen.

▶ STRAMME WADEN IN DEN STAATEN

Das wird ein langer, harter Sommer für Verschmäher des runden Leders: Unsere nächste Ausgabe erscheint zwei Tage vor Beginn der Fußball-Weltmeisterschaft in den USA. Auch die PC Player zur WM wird sich nicht fußballerischen Auswüchsen verschließen können. Schließlich stehen mit FIFA **Soccer World Cup '94 Anstoss WM-Edition** und **Bundesliga Manager Hattrick** reihenweise neue Kicker-Programme an. Aus den Tiefen unserer Sportspiel-Redaktion gibt es zudem den totalen Überblick zum Thema »PC-Fußballsimulationen«. Teamchef Heinrich Lenhardt und Ehrenspielführer Martin Gaksch kommentieren die aktuellen Konkurrenten im Praxistest.



Rechtzeitig zur Fußball-Weltmeisterschaft erscheint FIFA Soccer für den PC

PC PLAYER 7/94 erscheint am 15. Juni

All dies und viele weitere Spieletests, Tips, News und Features rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.

FINALE

Software für die ganze Familie, Teil 1

Nachdem PC Player sich schon vor zwei Ausgaben mit dem reichlich seltsamen und wenig professionellen Altersfreigabe-System der »European Leisure Software Publishers Association« auseinandersetzen durfte, »bewährt« sich selbiges mittlerweile in der rauhen Spielewirklichkeit. So prangt das nette Logo beispielsweise auf der »10 Jahre Interplay Anthologie« mit der Altersfreigabe »0-10; 11-14; 15-17; 18+«. Bei den enthaltenen Titeln ja auch absolut verständlich: In »Wasteland« können vierjährige Endzeitsoldaten munter Gleichaltrige samt deren Mütter erschießen, Sechsjährige sind vielleicht bei »Battle Chess« besser aufgehoben, wo sich die Figuren putzig animiert gegenseitig die Gliedmaßen abschlagen. Wer das Altersfreigabe-System bislang aus irgendeinem Grund noch ernstgenommen hat, dürfte seine Meinung spätestens jetzt ändern – Gratulation an ELSPA!



Frei ab 0 Jahre: Interplay hält »Wasteland« und »Battle Chess« für jede Altersstufe geeignet.

Software für die ganze Familie, Teil 2

Nintendo will sein neues Videospiel names »Project Reality« mit dem Prügelmodul »Killer Instinct« starten, bei dem in Mortal-Kombat-Manier die Gliedmassen fliegen und das Blut spritzt. Hersteller von Nintendo-Modulen wundern sich, denn bisher haben die Sittenwächter in Japan jedem Programmierer strengstens verboten, Blut zu zeigen oder gar das Wort »Killer« in einem Nintendo-Modul zu verwenden. Wieso der Sinneswandel? Weil die Amerikaner sich jetzt ein ähnliches Altersfreigabesystem wie die Europäer ausdenken, denkt man bei Nintendo über eine »Re-Evaluierung der bisherigen Geschäftspolitik« nach. Sprich: Altersfreigaben sorgen nicht dafür, daß die Firmen die Brutalität einschränken, sondern machen Blut im Spiel erst so richtig gesellschaftsfähig. Nintendo setzt damit ein prima Zeichen für die ganze Branche, die jetzt sicher unter dem Deckmantel der »Altersfreigabe« noch geschmacklosere Software auf uns loslassen wird – gut gemacht!

WITZ DES MONATS

Gott hat genug von der Erde und wird in zehn Tagen zum Jüngsten Gericht aufrufen. Um die Menschheit darauf vorzubereiten, lädt er die drei wichtigsten Männer der Welt zu einem Gespräch in den Himmel ein: Bill Clinton, Boris Jelzin und Bill Gates. Bill Clinton kehrt nach Washington zurück und sagt: »Ich habe eine gute und eine schlechte Nachricht: Es gibt einen Gott. Aber leider wird er die Erde in zehn Tagen vernichten«. Boris Jelzin sagt in Rußland zu seinem Parlament: »Ich bringe gute und schlechte Nachrichten: Es gibt einen Gott. Und er wird Mütterchen Rußland in zehn Tagen vernichten«.

Bill Gates ruft in der Zwischenzeit eine Konferenz seiner Mitarbeiter ein: »Ich habe zwei gute Nachrichten: Den von mir angekündigten Veröffentlichungstermin von Windows 4.0 brauchen wir jetzt nicht mehr so ernst nehmen. Und wie ich eben aus verläßlichen Quellen erfahren habe, werden Vertrieb und Support von Novell DOS und OS/2 in genau zehn Tagen weltweit eingestellt«.

LETZTE MELDUNG - LETZTE MELDUNG - LETZTE MELDUNG

+++ Origin erfindet neuen Datenträger!

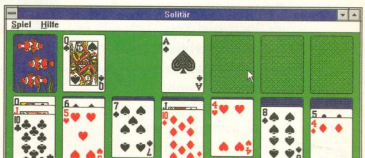
Nachdem Origin schon den Verkauf neuer Intel-Prozessoren anheizt, entwickelt man dort jetzt auch Speichermedien. Anders ist der Aufdruck auf »The Complete Ultima 7« nicht zu erklären. »CD-ROM Hard Drive Edition« ist dort zu lesen. Was ist ein CD-ROM Hard Drive? Eine CD, die man in die Festplatte einlegt? Eine CD, auf die man schreiben kann? Eine silbern schimmernde Festplatte? Die Antwort finden Sie auf Seite 80.



Origins neuer Hardware-Durchbruch.

No games, please, we're Boeing

Das Microsoft-Hauptquartier in Seattle ist nur wenige Kilometer von der Zentrale des Flugzeugbauers Boeing entfernt. Nicht nur deswegen kauft Boeing für alle Rechner viele tausend Lizenzen von DOS und Windows. Aber erst jetzt fiel der Geschäftsführung auf, daß einige Mitarbeiter das in Windows 3.1 eingebaute Programm »Solitaire« recht häufig spielten. Daraufhin wurde blitzartig gehandelt: Zum einen wurde radikal auf jedem Rechner Solitaire gelöscht, zum anderen gab man Microsoft eindeutig zu verstehen, daß künftig nur noch Software gekauft wird, wenn keine versteckten Spiele inklusive sind. Ob das Boeing-Management auch den Einsatz von »Microsoft Flight Simulator 5.0« verbietet, war leider nicht zu erfahren. **(bs la)**



Wenn Sie bei Boeing arbeiten, haben Sie dieses Spiel das letzte Mal gesehen: Microsoft darf an diese Firma nur noch Windows-Versionen ohne »SOLITAIR.EXE« liefern.